



TIPS: NEW SUPER MARIO BROS. U

CLUB NINTENDO

Revista Oficial de 



NINJA GAIDEN RAZOR'S EDGE



ESTE MES REVISAMOS

**LEGO THE LORD OF THE RINGS,
MASS EFFECT 3, LAST BLADE Y
CALL OF DUTY: BLACK OPS II.**

Precio
\$30.00 M.N.



Año 22 No.1
020213



SUPERMULTICOMPUTADORAS

ESPECIALISTAS EN EQUIPO DE COMPUTO

TELS. 5512 2408 / 5130 5786 / 5130 5787

Ventas: israel.duran@42.com.mx / cristian.concepcion@42.com.mx / rosa.cruz@42.com.mx



Bocinas Logitech z-906 Digitales
5.1 THX

\$4,000.-



Volante Logitech G27 para Playstation
2/3 y PC

\$4,000.-

Volante Logitech Driving Force GT
para PlayStation II/III y PC

\$2,100.-



Volante Ferrari 458 racing wheel
para xBox 360

\$2,200.-



Xbox 360 Wired Controller
para PC (Black)-52A-00004

\$420.-

DISCO DURO TOSHIBA 500 GB
USB 2.0/3.0
PARA CUALQUIER CONSOLA
Wii, PS II/III, Xbox 360

\$1,000.-



**ACEPTAMOS
TARJETAS
DE CREDITO**



Xbox-Control-Wireless-Controller Win

USB Port-Black (Microsoft) **\$560.-**

ÁRMATE PARA LA REVOLUCIÓN.
ÁRMATE CON UNA DEFENSE GTX PARA ASSASSIN'S CRYSTAL

ÁRMATE PARA ASSASSIN'S DUELO 3D
Ármate con Defense GTX para una increíble aventura a través de la Revolución Mexicana. Cada a los minutos por momentos perfectos en el primer juego de Assassin's Crystal con Defense GTX. Explota la increíble gráfica y jugabilidad del juego y su mundo. Tecnología que define vida con la nueva arquitectura NVIDIA® GeForce GTX™. Incluye con 3D Surround

ELIGE TU ARMA

<p>Defense GTX 450 Ti Gaming a 1080p en Configuración Alta</p>	<p>Defense GTX 560 Ti Gaming en 3D a 1080p</p>	<p>Defense GTX 470 Gaming con 3D Surround con Tres Pantallas HD</p>
--	--	---

OBTÉN REVOLUCIONARIO RENDIMIENTO EN 3D

NVIDIA 3D Vision™ 2 brinda la máxima experiencia 3D interactiva para Assassin's Crystal 3D. Ahora puedes disfrutar tanto en el brío con la tecnología NVIDIA 3D Lighthouse.

ASSASSIN'S
CRYSTAL

UNISOPT

ÁRMATE A JUDAR.

NVIDIA
GEFORCE
GTX



SUPERMULTICOMPUTADORAS



@SUPERMULTICOMPUTADORAS



SUPERMULTICOMPUTADORAS

LAZARO CARDENAS # 50, LOCAL 42, COL CENTRO, MEX. D.F., C.P. 06000

www.storesmc42.com

▼ La batalla final tendrá un desenlace épico en Wii U.



SUMARIO



▼ Regresa Ryu Hayabusa a la consola casera de Nintendo.

© 2012 Tecmo

REVIEWS

24

Mass Effect 3: Special Edition

Adéntrate en la lucha para salvar a la Tierra de las amenazas extraterrestres.

30

LEGO The Lord of The Rings

Disfruta de la trilogía de J. R. R. Tolkien con mucho humor y detalles no vistos en el libro/película.

32

Warriors Orochi 3 Hyper

La saga de guerreros japoneses sigue cosechando éxitos. Ahora incluye a personajes de Ninja Gaiden.

38

Call of Duty: Black Ops II

La guerra continúa en este intenso FPS, donde participarás en dos diferentes líneas de tiempo.

42

FIFA Soccer 13

Conoce las características únicas que se implementaron para el GamePad.

46

Además

47

• Mario Golf

48

• Last Blade 2

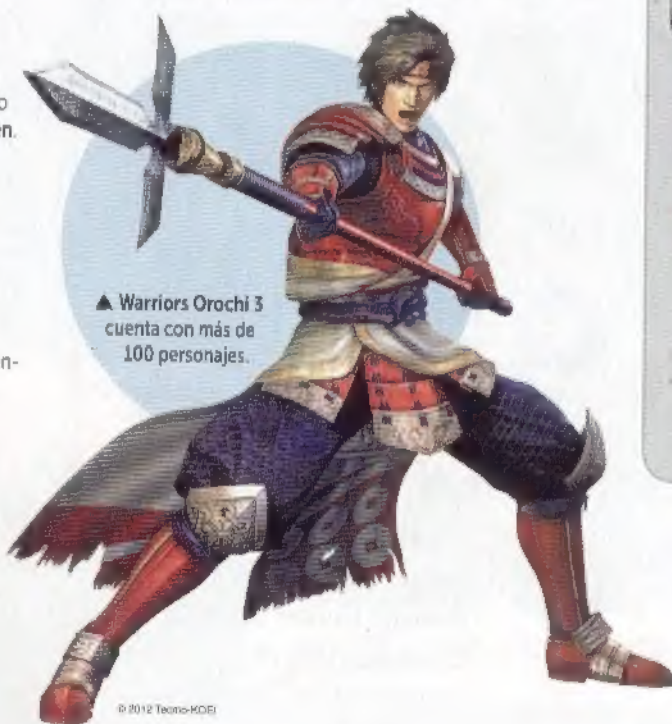
• Nightsky

NUESTRA PORTADA

50

NINJA GAIDEN 3 Razor's Edge

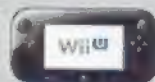
¡Más sanginario que nunca! El portador de la Dragon Sword deberá salvar al mundo de la aniquilación por parte de los Lords of Alchemy.



▲ Warriors Orochi 3 cuenta con más de 100 personajes.

© 2012 Tecmo-KOEI

GUÍA DE
COLOR



Wii U



N3DS



Wii

▼ Sácale provecho a NSMB U con los tips que incluimos en esta edición.



▼ Repasa la historia del Wii en Uno con el Control.

© Mizukoshi

FINALES

Te comentamos el desenlace de la historia del mejor título para Wii.



6

Pasacartas

¡No te quedes con las dudas! Envíanos tus preguntas y con mucho gusto las solucionaremos.

10

Foros y redes sociales

Tu Voz es muy importante, entra Facebook, Twitter y Foro para comentar sobre temas del momento.

12

Galería

La sección en donde presentamos a los fans de Club Nintendo y sus grandes colecciones.

TIPS

76

New Super Mario Bros. U

Recorre junto con nosotros las nuevas aventuras de Mario y compañía y descubre los secretos.

PREVIEW

88

- Injustice God Among Us
- Fantasy Life
- Monster Hunter Ultimate
- Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan

DE INTERÉS

14

Top News

Lo más relevante en noticias de Nintendo.

18

Party Mode

La carrera Nintendo en su tercera edición.

20

Top 10 Robot Master en Mega Man 10

Porque los villanos también merecen un espacio para conocer sus destrezas y habilidades.

58

Reload **NUEVA SECCIÓN**

Recordamos a Red Steel y su legado en Wii.

62

Entreteniimiento **NUEVA SECCIÓN**

Si te gusta el cine, la música, cómics, juegos y demás formas de recreación, échale un "ojo" a esta sección.

66

Finales

Skyward Sword, magnífico final para los fans de Link.

70

Vistazo a Japón

Seguimos con series de anime, ahora el turno de FLCL.

84

Uno con el control

La historia de Wii, a través de cuatro intensas páginas.

Luigi's Mansion™

DARK MOON



ESPÉRALO

Use la función de Control Parental para restringir el acceso al modo 3D para niños de 6 años o menores.

© 2013 Nintendo. Luigi's Mansion para Nintendo 3DS es un producto de Nintendo.

SOLO PARA

NINTENDO 3DS™

EDITORIAL

Enero 2013



CLUB NINTENDO

Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio I, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 02120 México, DF
Tel. 5261 2600
clubnintendo.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra
EDITORIAL
EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez
INVESTIGACIÓN
Hugo Hernández
Juan Carlos García "Master"
AGENTES SECRETOS
Ary / Spot
COORDINADOR DE ESTILO
Enrique Montañez
ARTE
DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz
DISEÑO
Marvin Rodríguez
DIRECTOR CREATIVO
Sergio Tzuc
COORDINADORA DE OPERACIONES
María de Jesús Hurtado
COLABORADOR
Alejandro Ríos "Pentón"
José de Jesús Cabrera
DIGITAL
DIRECTOR DIGITAL
José Luis Carreón
DIRECTOR EDITORIAL ONLINE
Sergio Cárdenas Fernández
RELACIONES PÚBLICAS
COORDINADORA
Monserat Ruiz Camacho
GERENTE
Israel Lara
GRUPO EDITORIAL
Carlos Pedraza Luna
PUBLISHER
Fabiola Andrade
VENTAS
DIRECTORES DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Héctor Labriza Galtí
Enrique Matarredona Arrechaga
Christian Rojas
Tel. 5261 2600
DIRECTORES ADJUNTO DE VENTAS
Gabriela Garza
Oscar Gama Lozano
DIRECTOR COMERCIAL DIGITAL
Ernesto Sánchez Castañeda
REPRESENTANTE COMERCIAL OCCIDENTE
María Begoña Borjaquá Estévez
REPRESENTANTE COMERCIAL MONTEREY
Juan Ramón Zurita Cano
MERCADOTECNIA
DIRECTORA DE MERCADOTECNIA
Patricia Cárdenas Godoy
DIRECTOR DE MARKETING COMERCIAL
Adrián Maycalo
FINANZAS
DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Al Rosario Sánchez Robles
OPERACIONES
DIRECTOR
Hugo Ríos Chaverra
DIRECTORA DE CIRCULACIÓN
Sylvia Calles Moreno
DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
Isabel Gómez Zandegras
DIRECTORA DE PRODUCCIÓN
Refugio Michel García



DIRECTOR GENERAL /
VP CENTRO Y SUDAMÉRICA
Rodrigo Sepúlveda
DIRECTORA GENERAL MÉXICO,
EU Y PUERTO RICO
Martha Elena Díaz Llanos

DIRECTOR GENERAL EDITORIAL INTERNACIONAL
Javier Martínez Staines
DIRECTOR GENERAL DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Mauricio Arriaga



Circulación certificada por el
Instituto Verificador de Medios
Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 22 N° 1. Fecha de publicación Enero 2013. Revista mensual, escrita y publicada por EDITORIAL TELEVISIÓN, S.A. DE C.V., Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio I, Col. Santa Fe, Del. Álvaro Obregón, C.P. 02120, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por conducto autorizado con NINTENDO DE AMÉRICA, INC. Editor responsable: Francisco Javier Martínez Staines. Manifiesto de Certificación de Reserva de Derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO, C.A. 0000182010000-162, de fecha 25 de mayo de 2012, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de mayo de 1992, ante el Consejo de Autorización de la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Nacionales. Distribución exclusiva en México. Distribuidores exclusivos S.A. de C.V., (Lugar: Rancho N° 431, Acapulco, Guerrero, C.P. 02088, México D.F.). Tel. 52-50-45-40. Existencia en un mismo establecimiento. Unidad de Dependencias y Vinculaciones de los Perifoneos de México S.C., Barancho N° 25, Col. Juárez, México D.F., Tel. 55-35-51-54-51. EDITORIAL TELEVISIÓN, S.A. DE C.V. investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas realizadas por los mismos. ATENCIÓN A CLIENTES: 24 horas, red telefónica en el 52-61-27-01, correo de la redacción: editorial@tel. 01-800-753-36-51. Prohibida su reproducción parcial o total.

Impresa en México por: Reproducciones Fotomecánicas, S.A. de C.V., Democracia 104, Col. San Rafael Arrieta, Acapulco, Guerrero, México, C.P. 02088, Tel. 52-50-45-40.
Impresa en Chile por: Quil Graphics Chile S.A., Av. Claudio Marín 5000, Edificio Central Santiago de Chile, Chile.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: ARGENTINA: Editorial Televisión Argentina, S.A., Azopardo 8900 y 9579 (C1000) Buenos Aires, Tel. (041) 4550-8338, Fax (041) 4033-8338. Editor Responsable: Rosario Riquelme. Correo: Comercial Adm. de Ventas. Distribución Capital: Yacaré Sánchez y Cia S.A., Avenida 19, P.O. Box 10700, Distribución interior. Distribución de Revistas: Berio, S.A.C., Av. Vitoria Sarriena 198 (Lima). Adh. a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 734364 • COLOMBIA: Editorial Televisión Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 - 89, Barrio Los Ruedes, Bogotá, Colombia. Tel. (57) 376-6060, Fax (57) 376-6060 ext. 033. Ventas de Publicidad: Tel. (57) 376-6060, Fax (57) 376-6060 ext. 1039. Suscripciones: Tel. (57) 404-8032 en Bogotá. Correo: Una galleta para el niño del país. El 8008 113 115, Fax (57) 404-8032, suscripciones@clubnintendo.com • CHILE: Editorial Televisión Chile S.A., Avenida Norte 155, piso 10, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 195-5000, Fax (562) 505-1000 ext. 0650. Distribución: ALFA S.A., Hnos. Carrera Príncipe No. 139, Pudahuel Industrial Las Libertades, Carrera General San Martín N° 16300, Comuna de Colina, Santiago, Chile. Hubs: Av. 5000 00, Regionales, L.R. y V. Suscripciones: Tel. (562) 595-1070, Fax (562) 595-69 40, suscripciones@clubnintendo.cl, www.clubnintendo.cl • ECUADOR: Venevisión Compañía S.A., Av. Brasil No. 39-36 y Dagua, Cajiao para Bolívar - Píjaro, Guayaquil, Ecuador. Tel. (593) 2-346-1240, Fax (593) 2-346-7083, (593) 2-346-7083-2346-7083 • GUAYMAL: Venevisión Compañía S.A., Av. Venezuela Venevisión Servicios Publicitarios, S.A., su franquicia cruz con Calle Meléndez, Torre 2004, piso 11, Urbanización El Royal, Caracas, Venezuela. Tel. (582) 92-920-70-51 al 55. Expositor por Editorial Televisión, S.A. de C.V.

© CLUB NINTENDO. Nintendo de América, Inc. "Nintendo" and "Club Nintendo" 2013. Nintendo. All Rights Reserved. Under license to Editorial Televisión, S.A. de C.V.

IMPRESA EN MÉXICO - PRINTED IN MEXICO. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. ALL RIGHTS RESERVED. © Copyright 2012.

ISSN 1868-7888

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza de las ofertas realizadas por los mismos.

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Teléfono 5265-0990 en el DF
Desde el interior de la República: 02-800-849-9970
www.clubnintendo.com

Iniciamos 2013 con una buena cantidad de títulos en camino



▲ El panorama luce excelente, estamos listos para continuar.

Dos consolas, Wii U y Nintendo 3DS. Muchos desarrollos están por aparecer en este año que inicia, poco a poco conoceremos fechas de salida y marcaremos el calendario. Todo a su momento. Por lo pronto, dos buenos ejemplos de lo que estaremos recibiendo con el paso de los días, **Luigi's Mansion: Dark Moon**, para el Nintendo 3DS, y **Pikmin 3**, para Wii U. Estos son títulos de Nintendo, pero también hay licencias que vendrán con toda la fuerza, como el caso de Ubisoft con su **Rayman Legends**, SEGA con **Aliens: Colonial Marines** y WB Interactive con **Injustice: Gods Among Us**, todos para Wii U.

Adentrémonos entonces en el primer ejemplar del año 22 de Club Nintendo. Seguimos presentando secciones nuevas, además de nuestras revisiones, reportes de eventos y unos tips para ayudarte en **New Super Mario Bros. U**. Está claro que el nuevo formato ha sido del agrado de ustedes, así nos lo han hecho saber en los diferentes medios. ¡Gracias, los seguiremos escuchando! Encuéntrennos en Internet como RevistaCN.

Toño Rodríguez
Editor

Con Banorte muy pronto tu celular será tu nueva forma de pago.

Pago 
móvil
BANORTE

La primera forma de pago con celular
en comercios de México.

Es muy fácil usarlo sólo necesitas:

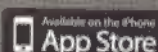
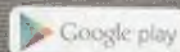
- Tener una Tarjeta de Crédito o Débito Banorte
- Ser usuario de Banorte Móvil: contrátalo gratis llamando a Banortel
- Descarga gratis la aplicación de Banorte Móvil en tu celular

De esta forma estarás listo para ser de los primeros
en utilizar el celular para pagar tus compras o consumos
en los principales comercios en México.



Para mayor información consulta: www.banorte.com/pagomovil

Consulta términos, condiciones, comisiones y requisitos de contratación en www.banorte.com



 **BANORTE**
EL BANCO FUERTE DE MEXICO



Pasacartas

● **Enero 2013**

● **Arrancamos el año con mucha información**
 ● **y noticias para las consolas de Nintendo**



Bowser comenta

Los nipones ya están estrenando Wii U con **Monster Hunter 3G HD**, apuesto a que si me hubieran incluido, en lugar de a **Brachidos**, esos cazadores no tendrían oportunidad.



Wii Mini

¡Qué tall! ¿Cómo están todos en la redacción? Me da gusto saludarlos y más aún felicitarlos por su aniversario. Ahora bien, ¿saben cuándo llegará el Wii Mini al resto del continente? Y ¿cuál es la diferencia de Wii Mini con respecto a las otras versiones de Wii (además de su tamaño, claro)?

Ernesto Farías Z.
México, DF

¡Hola, Ernesto! Los primeros anuncios de Wii Mini surgieron en Canadá. De hecho, allá está disponible desde hace unas semanas, y a pesar de que Nintendo no ha dado una postura oficial sobre si lo llevará a más países, casi estamos seguros de que sí pasará, será cuestión de esperar los comunicados. Ahora bien, Wii Mini, a diferencia de otras versión de Wii, no incluye tarjeta de red, por lo que no será posible el juego en línea, entrar al Canal de Tienda de Nintendo (WiiWare, Consola Virtual), además de otras funciones como Noticias, Canal Internet, Canal Nintendo, entre otros. También se omitió la retrocompatibilidad con Nintendo GameCube, así como la posibilidad de insertar tarjetas SD.

Tienda virtual Wii U

¡Hola, amigos de Club Nintendo! Soy



▲ Se trata de una versión básica de Wii que luce por su tamaño y será ideal para pequeños jugadores que no requieran de las funciones completas de la consola convencional.

un fan de su revista y éstas son mis preguntas: ¿Wii U tendrá una eShop como la del Nintendo 3DS con juegos gratis sin pagos?

¿Wii U tendrá juegos de **Pokémon** con el estilo tradicional a las portátiles? Me refiero al tipo Aventura y RPG.

Andrés Antonio Calderón
Vía correo electrónico

Wii U arrancó desde su primer día con acceso a la tienda en línea, conocida también como eShop. Allí podrás en-

contrar contenido similar a lo que antes veías en Consola Virtual y WiiWare, sólo que ahora se agregó la posibilidad de comprar juegos completos, como ocurre en N3DS. De hecho, prácticamente puedes encontrar toda la variedad de juegos actuales para Wii U en formato físico o digital (**ZombiU**, **Warriors Orochi 3 Hyper**, **New Super Mario Bros. U**, **TEKKEN Tag Tournament 2: Wii U Edition**, **Trine 2: Director's Cut** y varios más). Cabe destacar que para que puedas descargar tu juego necesitarás



@CSagaonR
 Vía Twitter

¿Saben de casualidad cuándo sale el **Luigi's Mansion 2** en México?



Alejandro Reyes
 Facebook

¡Hola, buen día! Les quiero preguntar algo: ¿Hay suscripciones para la revista?



Anónimo
 Vía correo electrónico

¿Saben si Nintendo tiene pensado lanzar a la venta títulos de **Game Boy Advance** para la eShop del Nintendo 3DS?





► Ojala que SFIV
Arcade Edition llegue
algún día a Wii U.

Carta del mes

¿Personaje oculto de SSFIV: 3D Edition?

¿Cómo va todo en la editorial? Les mando saludos a todos en la redacción de Club Nintendo. Bueno, éstas son mis preguntas:

Tengo el juego *Super Street Fighter IV: 3D Edition*, y un amigo me ha comentado que se puede desbloquear a Evil Ryu. ¿Es cierto?

Y la segunda, he escuchado rumores de un *Dragon Ball Heroes: Ultimate Mission* para 3DS. ¿Son reales?

Alessandro Martinez
Vía correo electrónico

Mi estimado Alessandro, tu amigo te dijo una verdad a medias. Evil Ryu sí aparece en *Super Street Fighter IV*, pero en la versión *Arcade Edition* que no llegó a Nintendo. Para N3DS no se incluyó a Oni (Akuma) ni a Evil Ryu. No obstante, la cantidad de personajes, así como la variedad de trajes y la función 3D hacen de la entrega portátil una compra obligada para los fans de los juegos de peleas. *Dragon Ball Heroes: Ultimate Mission* se basa en el juego *Arcade* de tarjetas que apareció en Japón hace algún tiempo. Ahora, Namco decidió hacer una adaptación para Nintendo 3DS que conserva el mismo estilo de combate con tarjetas. Se ha comentado que serán aproximadamente 200 personajes y más de 800 tarjetas e incluso tendrá conectividad con la Arcadia, así como ha ocurrido antes con títulos como *Mario Kart* o *F-Zero*.

del espacio suficiente en memoria de Wii U, así que toma muy en cuenta que la primera actualización de Wii U requiere aproximadamente cinco gigas de memoria, por lo que si tu consola es básica, sólo quedará con tres libres. Por ello recomendamos ampliamente conseguir memorias USB, SD, o un disco duro (esta última opción es la más adecuada), pues hay juegos que requieren hasta 16 gigas (*TEKKEN*) de almacenamiento en su versión digital. No es muy común que Nintendo desarrolle juegos de aventura basados en *Pokémon* para sus consolas caseras,

pues ese concepto lo prefieren para los portátiles. Si recuerdas, para GCN salió *Pokémon XD Gale of Darkness* que, aunque con un tono diferente, se relacionaba con las aventuras tradicionales. Desde entonces no ha existido otra entrega similar. Sería genial algo en Wii U, pero sólo el tiempo lo dirá.

Animal Crossing, respaldo

¡Una duda!, ¿puedo pasar mis datos de *Animal Crossing City Folk* a otra Wii sin perder ningún dato?

Javier Garrido
Vía correo electrónico

Desafortunadamente, los archivos de *Animal Crossing City Folk* (Wii) no pueden copiarse de una a otra consola Wii, lo mismo ocurre en muchos otros títulos como *Super Smash Bros. Brawl* y *Monster Hunter Tri*, por mencionar algunos de los más comunes. Sin embargo, sí es posible hacer una transferencia de información hacia un Wii U, de esta manera se conservarían tus datos al mismo tiempo que actualizas tu *hardware*. Incluso se conservarían tus puntuaciones (de cualquier juego), avances y, en sí, todo lo que contenga tu valioso archivo.



▲ Si tienen valor,
enfrentéme en
Super Smash Bros.



@LinkSake
Vía Twitter

¿Leen todos los mensajes (e-mails, correo tradicional, etc.) que les llegan?



Shino VG
Facebook

¿Se pueden descargar imágenes de Internet al Nintendo 3DS?



@Doom_i
Vía Twitter

¿Sigue en pie Metro: Last Light, para Wii U?





▲ Call of Duty: Black Ops II es uno de los juegos más vendidos en Wii U.

Adventure Time 3DS

¿En qué fecha saldrá el juego Adventure Time Hey Ice King Why'd You Steal Our Garbage para 3DS en México?

Luis Rodrigo García

Vía correo electrónico

Adventure Time ya está disponible desde el pasado 20 de noviembre en EU, aunque no se ha comentado si llegarán a distribuirlo en el resto del continente, por lo que puede no estar en todas las tiendas.



▲ Adventure Time es una serie de TV de la cadena Cartoon Network.

Grand Theft Auto

¿Saldrá GTAV en Wii U? ¿La versión de Call of Duty: Black Ops II para Wii U cuenta con el mapa multijugador descargable de Nuketown 2025?

Alvaro Mejía

Santiago de Chile

Mucho se ha dicho sobre la posible llegada de Grand Theft Auto V a Nintendo, ahora con el lanzamiento de Wii U podría ser factible. De hecho, la gente de Rockstar ha emitido comentarios positivos sobre la consola, pero nada definitivo que nos haga ver la adaptación de GTAV como una realidad, quizá en la próxima Electronic Entertainment Expo haya noticias interesantes por parte de sus desarrolla-

dores, ¡nosotros te informaremos! Por último, el DLC del mapa multijugador Nuketown 2025 no llegó a Wii U, este escenario se ofrecía a los jugadores que apartaban COD Black Ops II en PS3 y Xbox 360. Sin embargo, Activision no lo incluyó en la consola de Nintendo y, hasta este momento, no hay comentarios sobre si planean o no lanzarlo en un futuro próximo.

Dudas y/o sugerencias al correo pasacartas@revistalunintendo.com o utiliza tus consolas para enviarnos mensajes directos (deberás enviar tus códigos al mail arriba indicado para poder agregarte a nuestras consolas):
1.- Nintendo 3DS: 1934 1952 0856
2.- Wii: 4374 1253 0168 5844

Mortal Kombat

¿Saben si va a salir algún juego de Mortal Kombat para N3DS o Wii U?

Raúl Rodríguez
Vía Facebook

Por ahora no hay planes, esperemos que pronto den algún anuncio.



@robertovicr
Vía Twitter

¿Les gustaría ver un RPG de Pokémon como el de Xenoblade para #WiiU?



Abraham Porras
Facebook

¿Va a ser la Consola Virtual del Nintendo 3DS compatible con juegos del Gameboy?



Carlos Espinoza
Vía correo electrónico

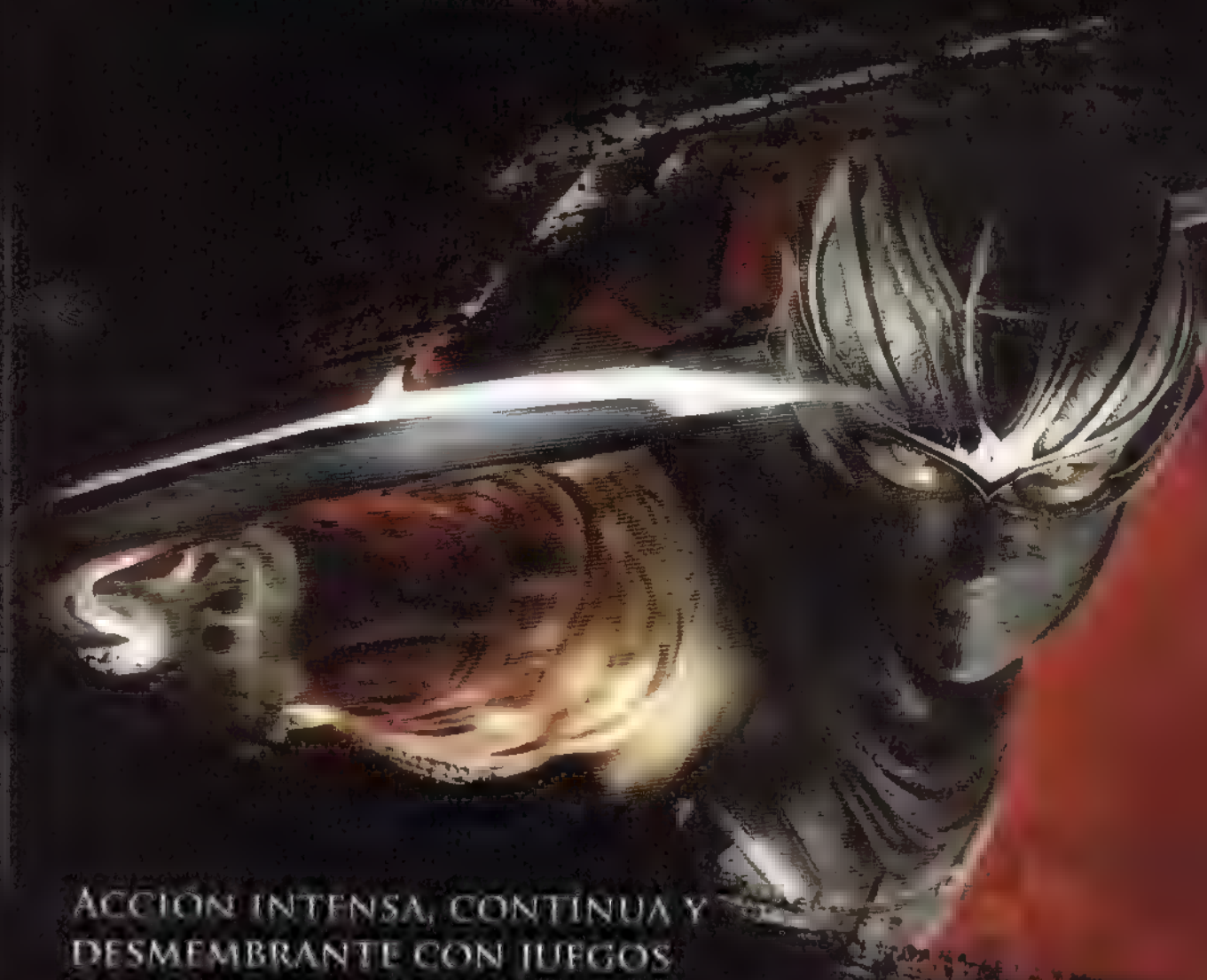
¿Los juegos de Nintendo NDS y NDSi son compatibles con el Nintendo 3DS?





NINJA GADEN 3

RAZOR'S EDGE



ACCION INTENSA, CONTINUA Y
DESMEMBRANTE CON JUEGOS
EXCLUSIVOS DE WII U



TECMO

Nintendo

Wii U

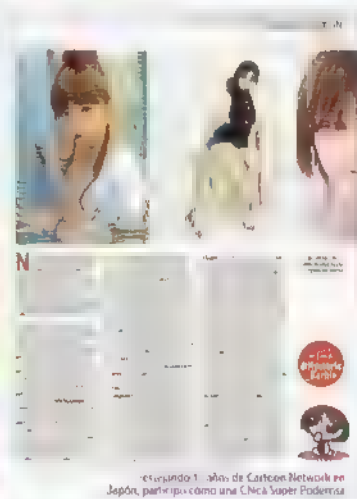
Tu voz

¡FOROS: ¿Qué tal les pareció el rediseño de CN?

Estrenamos nuevo look

21 años han pasado desde aquella primera edición de Club Nintendo y, durante todo ese tiempo, hemos hecho cambios para volver más agradable la revista. El mes pasado les dimos la sorpresa del rediseño: el cambio de formato en la revista y el estilo diferente que aplicaremos para los artículos. Uno de las modificaciones más importantes fue incorporar los comentarios de redes sociales, mandar a cañón de los recuerdos algunas secciones y hacerles cirugía plástica a otras. Así que el tema de Tu Voz de este mes es para conocer su punto de vista sobre este asunto.

En los foros, leonx dice que debían regresar secciones clásicas como Dr. Mario o La Bola de Cristal. Bajo esa tónica, Draftsman Urutoraman (FB) y Jonatan Davíd Trejo (FB) también hacen mención sobre Dr. Mario, así como este último remarca la falta de los comentarios finales de Master, Crow y Panteón. Por otro lado, Kracken opina: "En el interior de la revista se nota un gran cambio estético general que le senta muy bien y combina con la portada". Por su parte, en Twitter @eduardoabrego afirma que el cambio hace a la revista más dinámica y fluida, opinión similar comparten @JamesZavala y @yanm. Un onny Isaac Ocampo (FB) dice que se



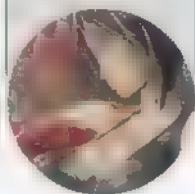
Este es un ejemplo de la nueva cara de Vistazo a Japón, ¿Qué opinan?

soprendió porque pensó que se había confundido de revista. En general, nos da gusto que los comentarios sean mayormente positivos, pues hicimos este esfuerzo pensando en que disfrutarán cada vez más de la revista y que se viera más actual y atractiva, pero claro, toda crítica es bienvenida, así que seguiremos recibiendo su feedback para mejorar mes a mes. ¡Siguen comentando!

Por último, notamos que en ciertos lugares, la revista no se distribuye correctamente, a través de comentarios en FB de Abdie Daniel Ferro Arturo Sánchez, Jaime Alberto Sandoval, Torres Gabriel Sánchez Lobos y muchos más, así que sería maravilloso que cada quien detalle, nos lo digan al correo tuvoz@revistaclubnintendo.com.

El esperado cambio

Este mes presentamos más secciones renovadas (como Reload). Muchas gracias por leernos y formar parte de esta gran comunidad de videojugadores.



@danielc

Por favor, quiten Pasacartas y regresen al Dr. Mario, porque no paro de llorar.



@acelerinoDJ

Wow, ya 21 años de la Revista CN. Yo compre desde el #1. Hace tanto tiempo de eso.



@jralberto77

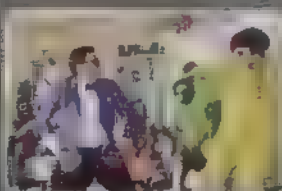
Por favor, cuando revisen un juego mencionen si es multilingüe, puede hacer la diferencia entre comprarlo o no.

Video

Te recomendamos

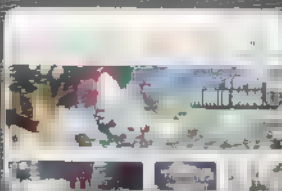


▲ Carrera Nintendo



▲ Just Dance 4

Disponible el DLC para Gangnam Style de Psy. Hey! Sexy Lady



▲ TLOZ Skyward Sword

llamando la atención en Wii U.

YouTube

Youtube.com/RevistaCN

Encuesta

¿Cuál es el Top 10 de títulos para Wii de los lectores?



- 2 TLOZ Skyward Sword
- 3 Mario Kart Wii
- 4 Super Mario Galaxy 2
- 5 The Legend of Zelda Twilight Princess

- 6 New Super Mario Bros. Wii
- 7 Super Mario Galaxy
- 8 Metroid: Other M
- 9 Metroid Prime Trilogy
- 10 Resident Evil 4: Wii Edition

facebook.com/RevistaCN

Muy bueno (el rediseño), se lee como una revista madura y sí que se lo merecen. Sigán así.

@Paranoid_360



El mejor Twitter



Pepe Reyes



Roberto Vilchis



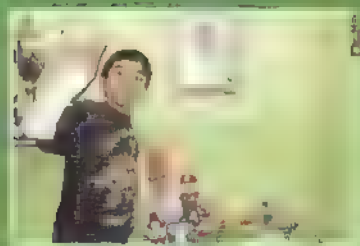
Squall Leonhart



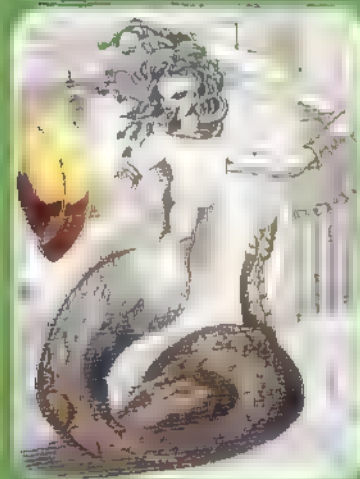
Twitter
@RevistaCN

COMUNIDAD

Galería

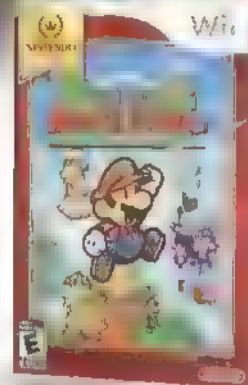
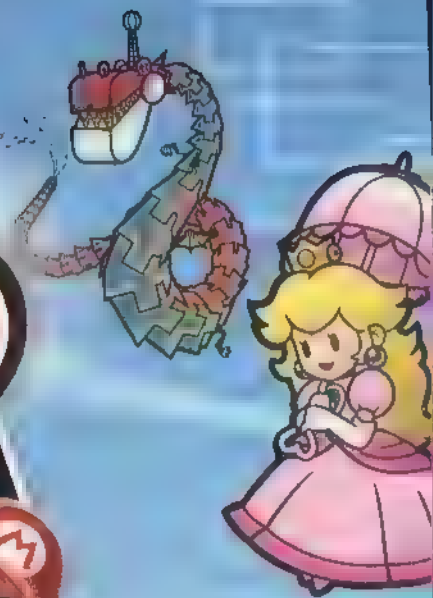


Muchísimos que les les de Nintendo con y
seguir a su gusto!



Nintendo

ENTRA Al Mundo de **MARIO**



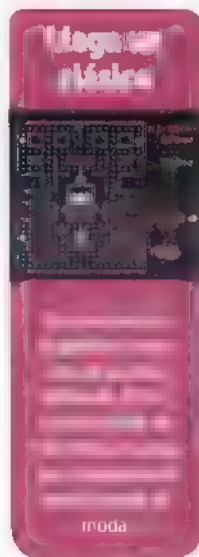
wii

Futuro en 3D

Shin megami Tensei IV para Nintendo 3DS
es ya uno de los juegos más esperados



▲ La ciudad está en ruinas, parece que no existe futuro... pero debes luchar



Fiamante RPG japonés

Han aparecido muchos juegos excelentes para Nintendo 3DS sobre todo en el mercado japonés donde ahora debemos sumar otro futuro lanzamiento. Se trata de Shin Megami Tensei IV obra que desde su anuncio ha acaparado todos los reflectores ya que se trata de una serie muy querida por aquel país y que viene en exclusiva para N3DS.

Atlus lleva mucho tiempo desarrollando obras excelentes para la consolas portátiles de Nintendo basta con mencionar lo que han hecho con la serie Devil Survivor para dejarlo claro. Por tal motivo ahora todos esperamos que se den a conocer las fechas de lanzamiento para

los diferentes territorios de esta nueva obra, pero al parecer de momento sólo se tiene contemplado a Japón para 2013. Una espera que a parecer valdrá bastante la pena.

No se han revelado grandes detalles de la trama, pero han dejado claro que todo tomará lugar en un mundo muerto, donde las pocas personas con vida han perdido parte de su humanidad.

No dudamos de que será una gran entrega, es una serie con muchos años en el medio, el desarrollador pasa quizá su mejor momento y la consola para la que está siendo programado es la más versátil del medio así que todo esta

puesto para que podamos disfrutar de un juego mágico como pocos. La única duda que nos genera esa situación siempre es la misma ¿por qué Atlus no decide dar el paso a una plataforma casera como Wii U? Su único desarrollo de este tipo fue Trauma Center para Wii, el cual tuvo una gran aceptación. Nos parece muy raro que un concepto más completo como sus RPG no los haya lanzado aun para estos sistemas. Pero, bueno, confiemos en que nos están preparando una sorpresa para los siguientes meses estamos seguros de que todos lo disfrutaremos demasiado.

Visita

www.atlus.com

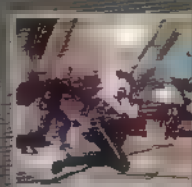
Top
juegos Wii U

14 CLUB NINTENDO



New Super Mario
Bros. U es toda
una maravilla

1



Mass Effect
3, una historia
pasionante

2



TEKKEN Tag
Tournament 2
ideal para la retina

3

Atención, cazadores!

Un juego que ha paralizado a Japón tras su lanzamiento



Nuevas armas y mejoras nos esperan en esta entrega para Wii U



▲ En corto

Se ha hecho oficial un nuevo juego de Brain Age, pronto te traeremos los detalles.

Dragon Quest VII

Nuevas imágenes

Vive tu destino

Si existe una serie con la fuerza para opacar a Final Fantasy como franquicia, esa es Dragon Quest, que está por lanzar una séptima parte para Nintendo 3DS. No se trata de un capítulo exclusivo, ya que originalmente apareció para otra consola en el año 2000. Es un remake que espera revivir el estilo clásico de los RPG no sólo en la serie, sino también en todo Japón, pues la compañía desarrolladora, Square Enix, está poniendo todo de su parte para que sea una gran entrega.

La intención no sólo es que las nuevas generaciones conozcan esta historia (que para muchos es la mejor de la serie), sino también darle nuevas funciones y extras gracias a las capacidades del Nintendo 3DS, como la pantalla táctil. Ya veremos cómo funciona.

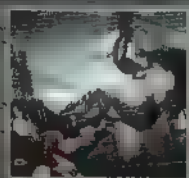
Su fecha de lanzamiento aún no se ha definido, pero creemos que se dará en la primera mitad de 2013.

Visita

www.dragonquest.jp/dq7/

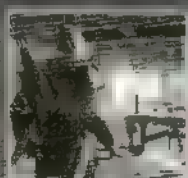


▲ Todos esperamos una vida mejor y más divertida en Nintendo 3DS



Batman Arkham City, simplemente debes jugarlo.

4



Assassin's Creed 5, excelente concepto.

5



Dark Riders II, enfrenta el fin del mundo.

6

Altamente recomendado

◆ Sugerencia del staff

● Juego esperado por la comunidad

Wii U™

HOW U WILL PLAY NEXT



Juega

El nuevo control Wii U™ GamePad redefinirá tu forma de jugar.

Conéctate y comparte

Conéctate con personas de todo el mundo a través de Miiverse™.

Juegos, consola y algunos accesorios se venden por separado.

* Se necesita una conexión a internet de banda ancha. Para obtener más información, visita www.nintendo.com/wiieu.

© 2012 Nintendo. Todos los derechos reservados.



Además con el Wii U Gamepad:

- Controles de movimiento
- Función de vibración
- Lápiz táctil
- Recargable

Además con la consola Wii U:

- Imagen de alta resolución hasta 1080p
- Variedad de juegos, controles y accesorios de Wii compatibles
- Puerto USB
- Función de video llamada en tiempo real

3era Carrera Nintendo

El deporte y los videojuegos se encuentran una vez más en el Bosque de Chapultepec de la ciudad de México



¡Excelente, todos los participantes obtuvieron medalla!



El evento fue organizado por la Nintendo México y se llevó a cabo en el Bosque de Chapultepec.

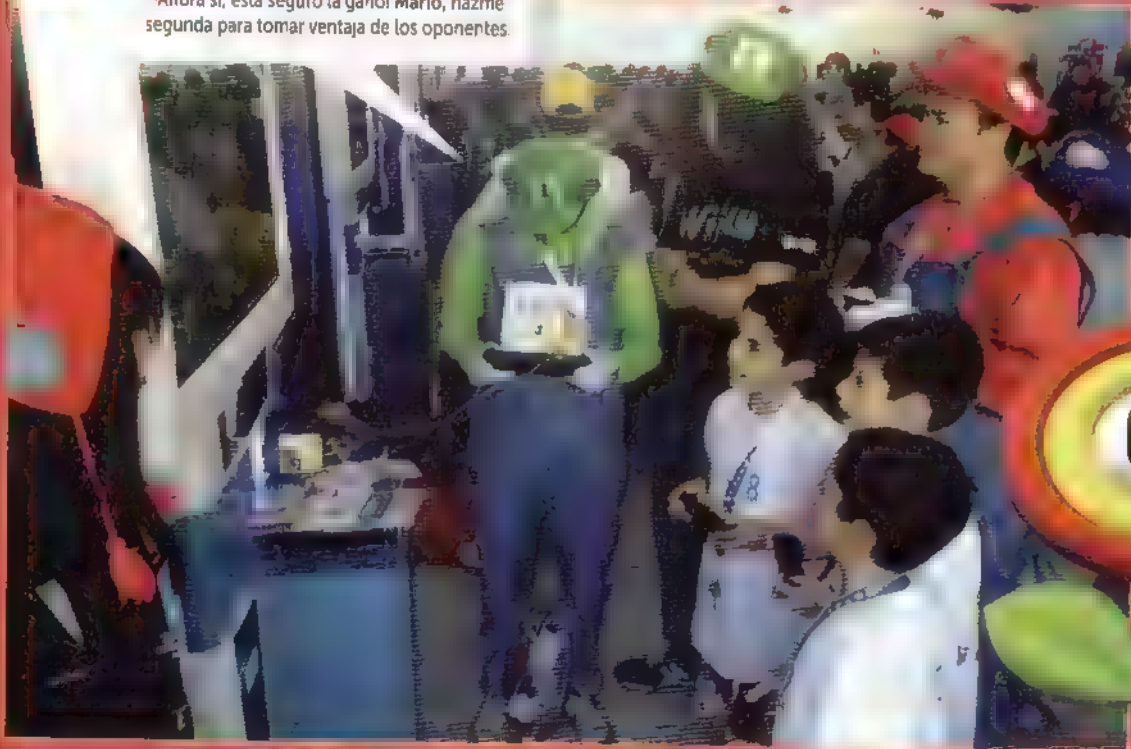


La familia es el eje central de este evento. Espectacular la participación de los papás y mamás con sus hijos, quienes se dieron cita muy temprano en el área más verde de la capital del país. La carrera se dividió en varias categorías: la principal fue de 5 km para adultos, después le siguió la de padres e hijos, de 11 a 13 años, 5 km. Continuó con padres e

hijos, de 7 a 10 años, 2 km, y finalizó con padres e hijos, de 4 a 6 años, 1 km. Como ves, hubo premios, diversión y deporte para todos en este gran evento de Nintendo.

Toda una mañana de entretenimiento. El arranque de actividades se dio a las 8:00 am, con la primera carrera. A partir de allí iniciaron las demás competencias

Ahora sí, ésta seguro la ganó Mario, hazme segunda para tomar ventaja de los oponentes



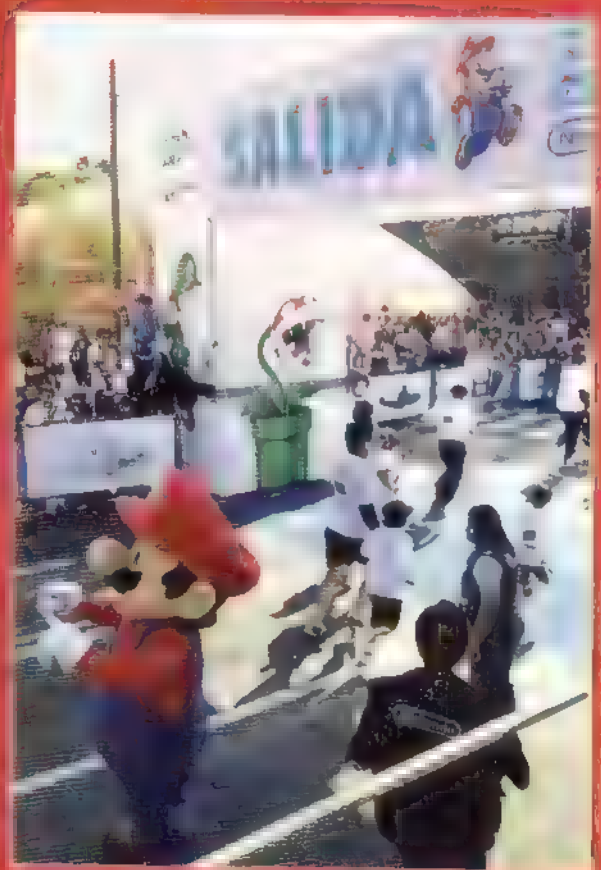
Fue una oportunidad más para los fans de probar el Wii U previo a Navidad



Mientras unos corrían, los demás jugaban en la zona de interactivos. Un costado de la pista, con la gente del Team Nintendo dispuesta a brindar una gran experiencia de juego a los asistentes. En esta edición, el Wii U fue la estrella. Títulos de Nintendo y terceros fueron las atracciones, como New Super Mario Bros. U, Call of Duty: Black Ops II y ZombiU.

Mario, Luigi y Donkey Kong estuvieron presentes y con todo el ánimo de compartir un momento con los fans. Fotos y más fotos. No hay lugar en donde se paren que no impacten.

Iniciamos 2013 con la idea de que lo cerraremos con otra carrera en diciembre, la cuarta. Vamos a dejar que el tiempo pase y ya veremos.





Robot Master en Mega Man 10

- La última entrega de Mega Man fue todo un éxito.
- Ojalá que presente más secuelas.

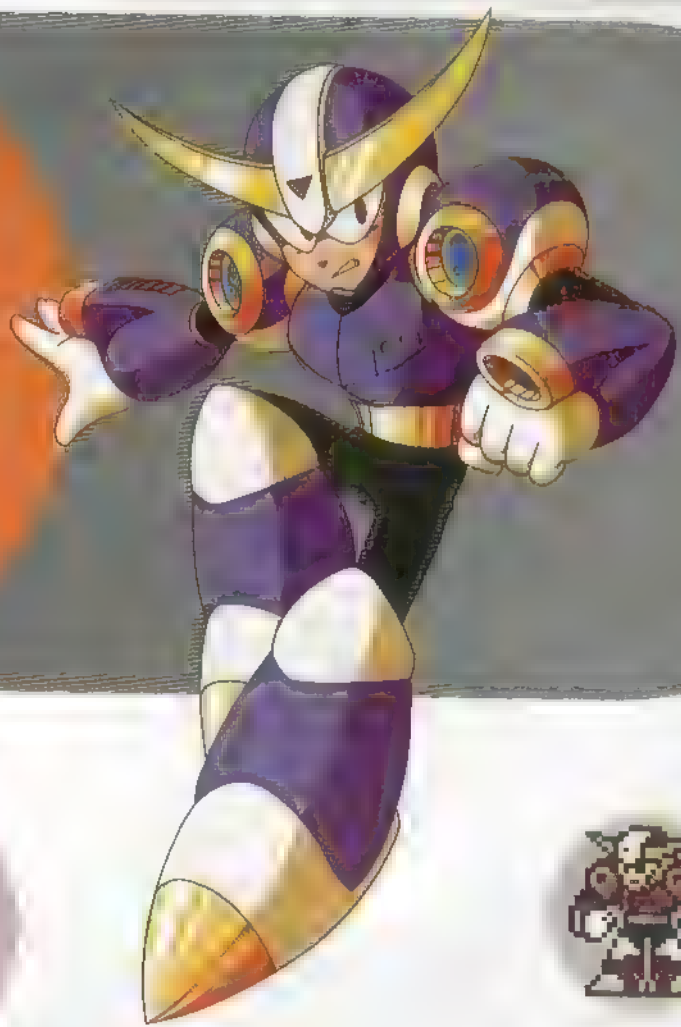
1



▲ En Mega Man 10, Enker aparece sólo a través de DLC

2





◀ El Solar Blaze es lo indicado para vencerlo.

▲ Usa el arma de Ballade contra Enker

2 Pump Man

Se trata de uno de los Robot Masters generados directamente para Mega Man 10. Su escenario de combate es en las alcantarillas. Pump Man pareciera un enemigo rudo, pero rápidamente te darás cuenta de que no lo es. Al enfrentarlo activará un escudo de agua formado por cuatro esferas (u ocho, dependiendo de la dificultad) que giran en torno a él. Poco después las lanzará en direcciones predeterminadas. Otro de sus ataques (único para la dificultad Hard) es utilizar su manija como búmeran, así que mantente a pendiente. Para causarle más daño te recomendamos que equípes la habilidad Thunder Wool, con la cual podrás aniquilar su escudo.

3 Commando Man

Anteriormente Commando Man se dedicaba a desactivar minas de forma remota en distintas zonas del mundo. Aunque tiene aspecto de Decepticon, no es tan difícil de vencer como parece; no obstante, posee un par de ataques que seguramente te darán uno que otro dolor de cabeza. Por ejemplo, cuando salta para luego realizar un azote en el suelo que, de tomarte por sorpresa, te dejará aturdido y vulnerable. También arrojará las Commando Bombs, éstas, al caer, crearán una onda expansiva como se muestra en la foto de la izquierda. Si quieres vencerlo fácilmente, basta con instalar el arma de Nitro Man, la Wheel Cutter y no resistirá mucho.

4 Chill Man

Tal como ocurre con Victor Freeze en Batman, aquí también hay un villano que gusta de usar el hielo como su arma. Antes de convertirse en Robot Master, Chill Man se desempeñaba como observador en el Artco, previniendo el calentamiento global al evitar que los glaciares se descongelaran. Sin embargo, ahora usará sus habilidades para destruirte, lanzando proyectiles que congelan al impacto. En la dificultad Hard, saltará para dispararte cinco proyectiles.

José Pablo Torres García dice: Chill

Man vale bastante pena porque cuando le ganas obtienes un poder muy bueno: el de los spikes del suelo.

TOP 10

Robot Master en Mega Man 10



▲ Béisbol: el récord de lanzamiento de 162.4 km/h es de Nolan Ryan.

6

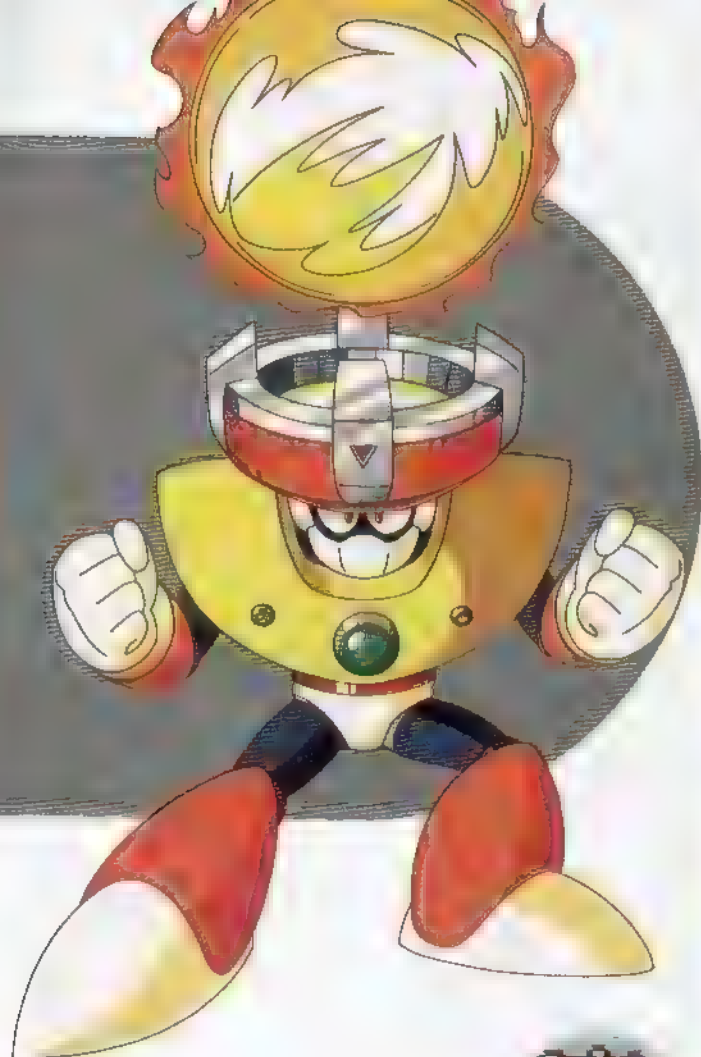
Solar Man

7

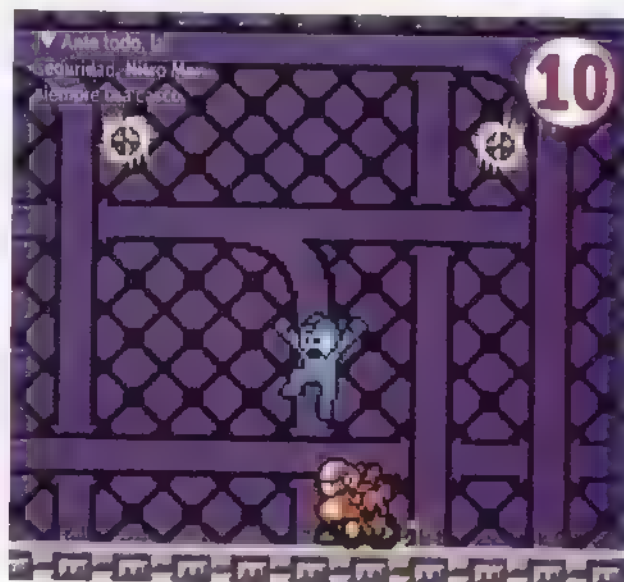
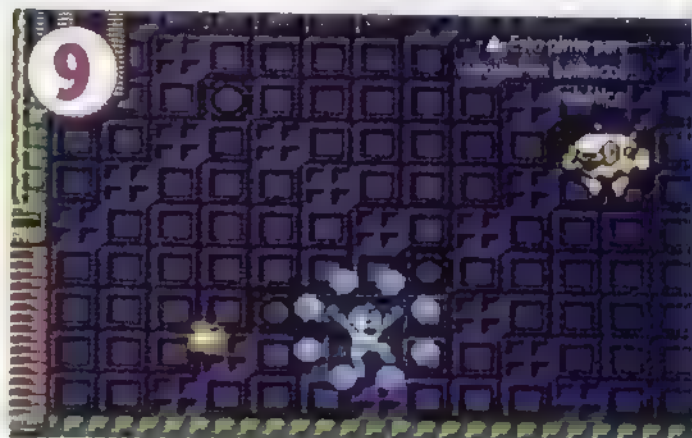
Punk Man



◀ Punk Man obtuvo su nombre como tributo al género musical Punk.



► Solar Man es débil
contra Water Shield
poder de Pump Man



8 Strike Man

Él es un robot diseñado para las prácticas de béisbol en los estados, por lo que no te sorprenda cuando arroje pelotas de béisbol a toda velocidad. Incluso él mismo se transformará en una esfera que rodará por gran parte del escenario, provocando daño severo al mínimo contacto. Ahora bien, si lo enfrentas en modo *Hard*, cuenta con un ataque especial, él se posicionará al centro de la pantalla, girando como trompo y lanzando pelotas. Si quieres eliminarlo sin tantas complicaciones, te recomendamos utilizar la habilidad Triple Blade de Blade Man. Se le conoce también por su mal humor y hasta por agarrar a batazos a alguien dentro de entrenamiento.

9 Sheep Man

En cuanto vemos a un Robot Master con forma de oveja no sabemos si su poder siniestro es convocar a su rebaño para que al contarlas entremos en un sueño mortal... o si de plano debemos preocuparnos por que podrá ser un lobo con p.e. de oveja. La realidad es que no te costará trabajo vencerlo y menos si utilizas la habilidad especial, Rebound Striker. Sheep Man trabajaba en la división de pruebas de resistencia estática dentro de una empresa manufacturera de circuitos.

Pablo Astudillo Correa dice: Prefiero a Sheep Man por que simplemente es el Robot Master más fácil de vencer.

10 Nitro Man

Antes se desempeñaba como doble de riesgo en diversas series de cine y TV, siendo el mejor en su gremio, pues sin importar lo riesgoso de la escena, Nitro Man lo resolvía con carisma y estilo. Una de sus principales características es que puede transformarse en motocicleta para tratar de arrollarte (incluso podrá conducir sobre las paredes). Además, como complemento, lanzará un par de ruedas que no son difíciles de esquivar.

Eddy González dice: Nitro Man me gusta por la música del *stage*, y pues es fácil de vencer, ¡ja, ja, ja! Su diseño me agrada y me hubiera encantado ver una de sus películas, ya que él era actor.



▲ Nitro Man es débil
ante la habilidad Chill
Spikes de Chill Man

REVIEWS

- 24 Mass Effect 3: Special Edition
- 31 LEGO The Lord of the Rings
- 32 Warriors Orochi 3 Hyper
- 38 Call of Duty: Black Ops II
- 42 FIFA Soccer 13
- 46 Mario Golf
- 47 Last Blade 2
- 48 Nightsky

► La resistencia humana es comandada por el coronel Shepard.



Mass Effect 3: Special Edition

La lucha por la salvación llega a su clímax



Wii U
GamePad
Bovaro / Straight
Right

Durante mucho tiempo la crisis entre los diferentes planetas ha estado presente, hay razas que quieren dominar la galaxia. ¡Defiende tu territorio de toda amenaza alienígena en esta espectacular adaptación para Nintendo!

Todo inicia en el año 2148, cuando los humanos encuentran restos de tecnología en Marte que se acreditan a una raza aparentemente extinta: los Protheans. Con este descubrimiento se dio uno de los hitos más grandes en la historia de la humanidad, pues se consiguió la capacidad de explorar los diferentes rincones de la Vía Láctea a través de viajes más eficaces y rápidos hacia otras estrellas, encontrando no sólo nuevos planetas, sino también razas de alienígenas. Por lo que se tuvo que crear un consejo colectivo llamado Citadel, en donde la Alianza Humana es una de tantas que lo conforman. Ahora la galaxia está en un punto crítico, las diferentes razas compiten por la supremacía, así que un humano, John Shepard, emprenderá su entrenamiento hasta convertirse en uno de los líderes de la Alianza Humana y parte vital del equipo M7.

Tus decisiones realmente alterarán los eventos en la línea de historia

▼ La personalidad de Shepard será única para cada jugador; ejemplos: amigos, enemigos, etcétera.



A la caza de los Reapers

Defender el universo no es una tarea sencilla: es por eso que Shepard nunca bajó la guardia luego de su primera batalla. Aparentemente, los Reapers habían sido eliminados, pero en realidad aún quedan rastros de su especie. Por ello, el comandante elite de los N7 continúa con la persecución de estos seres, así sea lo último que haga.

En busca de la salvación

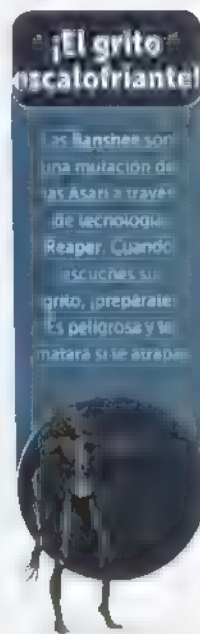
Luego de un milagro inesperado (de, que podrás ser testigo en el cómic interactivo incluido en la versión de Wii U), Shepard es tomado como prisionero en la Tierra por los eventos ocurridos durante su pasada misión que incluyó como rescate de la Dr. Amanda Kenson. Mientras esto ocurre, los incansables Reapers han invadido nuestro planeta azul, llegando al punto de sobrepasar toda resistencia, así que Shepard debe escapar para reagruparse con su equipo y buscar la manera de generar un contraataque. Poco después, se le asigna una misión en Marte, pues aseguran

que en dicho lugar está la clave para generar una nueva arma que sería vital para dar el golpe letal a los Reapers. Efectivamente, Shepard llega al lugar, no sin encontrar pelea en contra de los Cerberus, pero su esfuerzo vale la pena. Allí encuentra a su amada Liara T'Soni, quien había descubierto los planos para crear el arma con base en la tecnología de la raza Prothean.

Experiencia Wii U

Mass Effect 3 llegó un poco tarde a Nintendo, pero vaya que trae recompensas. Una de ellas es la exclusiva arma M-597 Ladon, que te dará la posibilidad de volar en mil pedazos a las alimañas extraterrestres lanzando simultáneamente hasta seis proyectiles que difícilmente

podrán esquivar. Además, se incluyen múltiples elementos que amplían tu juego, mismos que en XBOX y PlayStation 3 llegaron como DLC (basicamente conformados por mapas, personajes y armas que te serán de mucha utilidad cuando participes en el modo multijugador), por lo que la edición de Wii U se convierte en la opción ideal para vivir la experiencia de esta majestuosa serie de Bioware. Ahora bien, el punto malo es que se ha comentado que el último DLC "Omega" no estará disponible para los usuarios de Wii U. Esperemos que esto no sea definitivo, pues ahora sí ya no hay pretextos para no incluir los elementos extra que aparezcan en otras plataformas, ¿no creen?



► Carga el poder de tu brazo al dejar presionado el botón de acción.



¡Arma tu grupo y salva al mundo!

¡Checa los extras que vienen incluidos en la versión de Wii U!

Earth



Agrega tres mapas y seis soldados N7, así como también se incorpora la dificultad máxima y nuevos objetivos en multijugador.

From Ashes



Los Prothean podrán formar parte de tu equipo. Incluyendo nuevas características para tus personajes y, claro, nuevas armas.

Rebellion



Incorpora dos mapas y seis personajes multijugador, así como las armas Cerberus (Harrier, Reegar Carbine y Kryx Sniper Rifle).

Resurgence



Magnifica tu experiencia de juego multijugador con mapas extra, seis personajes adicionales y tres armas, incluyendo la Geth Plasma SMG.

El modo multijugador es tan intenso que pasarás cientos de horas retando en línea

Desarrolla a tu personaje

Sin duda, una de las cualidades más interesantes en la serie Mass Effect es la personalización de Shepard en formas realmente sorprendentes, como el tipo de relación (sí, incluso sentimental) que tiene con los demás personajes, logrando que tengas más afinidad con unos que con el resto, generando distintas vertientes que harán prácticamente único a tu personaje. Es por ello que las decisiones que tomes en el cómic interactivo serán fundamentales pues definirán el carácter, así como el destino de algunos personajes (¿empleo qué le ocurre al Consejo de Ciudad, en la batalla de Ciudad? ¿Quién es sacrificado en Vermorel?). Por supuesto, otra de las formas de modificar a los personajes es decidiendo qué tipo de acciones

de combate aprenderán cuando vayan subiendo de nivel o cuál arma llevar a la batalla, ya que el peso será factor importante, así como la estabilidad, daño o alcance.

Uso del GamePad

En este caso, se aprovecha la pantalla táctil de novedoso control para ver directamente los mapas del juego con más detalle, incluso podrás checar la ubicación de tus enemigos, así como la diferente catadura de poderes que tengas disponibles, e incluso observar las habilidades de tus aliados en cada misión. Además, tendrás la opción de jugar directo en la pantalla de control dejando libre la televisión, tal como ocurre en New Super Mario Bros. U. Sin duda es una cualidad interesante

más aun cuando notes que la calidad de la imagen del GamePad es tan nítida como la de tu pantalla de TV.

Ahora bien, ¿qué tal se juega? Realmente te podemos decir que la experiencia de juego es realmente buena, bastante fluida al realizar los distintos comandos de acción y, sobre todo, en las animaciones que están dentro de los más altos estándares. Por supuesto, en cuanto te adentes en el juego notarás que los elementos audiovisuales son geniales, resaltando el trabajo de voces y el diseño de escenarios que serán perfectos para realizar cualquier estrategia de combate que desees. Sólo basta que te coordines con tus aliados y esta lucha por la salvación de la Tierra será una aventura épica.

El génesis de Mass Effect

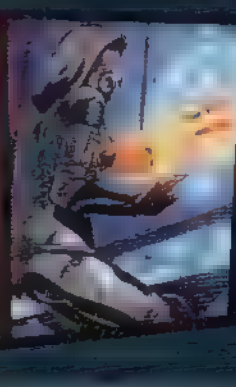
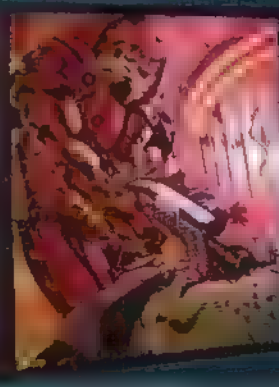
Revisa resumidamente las dos entregas anteriores, para que disfrutes al máximo esta tercera edición.

Para que no quedas aislado de los eventos en las dos primeras entregas, Dark Horse Comics realizó esta historia interactiva.



Además, conocerás los orígenes de la historia y el porqué las razas se han unido para enfrentar el mayor de los retos.

En esta historia, podrás interactuar con los personajes más relevantes de ME y ME2, moldeando así la personalidad de Shepard para Mass Effect 3.



Los diálogos estarán completamente hablados; aunque en realidad, la voz del narrador es más solemne que emotiva.



Modo multijugador

En cuanto entres a la opción de juego en línea seleccionarás algunas opciones como mapas y tipo de enemigos (puede ser aleatorio o definido) para luego entrar en el *matchmaking* y así ingresar a una sala de hasta cuatro jugadores que bien podrán ser conocidos o desconocidos. En el *lobby* escogerás al personaje, así como también asignarás una serie de elementos previos al combate (podrás equipar misiles, genias para aniquilar a las Banshees o enemigos mayores que te den problemas), Medigun, que son paquetes de resurrección para cuando la batalla esté tan intensa que ninguno de tus compañeros pueda llegar a salvarte al pellejo, así como otros ítems que podrás ganar al comprar equipo en la tienda.

Cuatro héroes, 11 hordas

A diferencia de otros títulos, aquí la acción en línea se desarrolla por equipos que se enfrentarán a 11

hordas comandadas por la inteligencia Artificial. Conforme vayas superando las hordas, notarás que los enemigos enviados por el CPJ son cada vez más numerosos y letales, incluso en ciertas ocasiones deberás cumplir objetivos adicionales, como hackear distintos dispositivos electrónicos o custodiar y transportar una esfera hacia un punto específico en el mapa, al mismo tiempo que sigues defendiéndote del ataque de los hostiles. Suena difícil, pero en cuanto vayas ganando experiencia se volverá mucho más interesante.

Tu esfuerzo es gratificado

Luego de cada batalla ganarás puntos de experiencia que habitarán a tu personaje para realizar más acciones, obtener nuevos poderes o mejorar sus estadísticas de resistencia y salud. Así como también puntos (o moneda virtual) con la que comprarás los paquetes especiales que te podrán dar armas, ítems, mejoras e incluso personajes.

Comandante Jane Shepard

Una de las guerreras más prominentes de la resistencia humana y parte fundamental del grupo N7.

Como dato interesante, BioWare ha reportado que 18% de quienes comenzaron *Mass Effect* han elegido a Jane como su personaje a guiar. Solemnemente, lleva todas las habilidades que su contraparte masculino (John), solo que su voz pertenece a la actriz Jennifer Hale. En cuanto a personalización, puedes modificar su color de cabello: pelirrojo, rubio o moreno. ¿Qué look te gusta más?



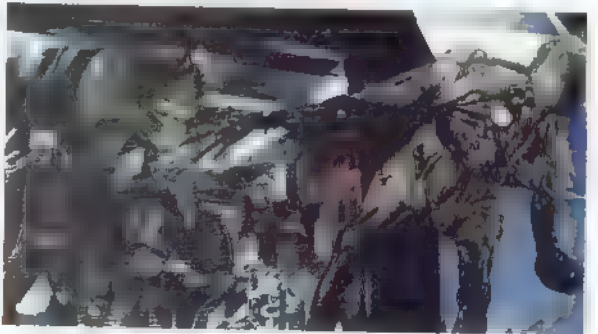
¡No hay enemigo pequeño! Cada raza tiene habilidades que podrás aprender y dominar



▲ Los Atlas son controlados por Cerberus. Ten cuidado de sus misiles



▲ Las Asari parecen noofensivas, pero su poder biótico es destacable.



▲ Krogan: una raza realmente fuerte y brutal en el combate

En conclusión

ME3 Special Edition es altamente recomendable, la historia te adentra a un universo extenso cargado de emoción, acción y escenas cinemáticas que te dejarán boquiabierto. El desarrollo de personajes es interesante más aún cuando su comportamiento se define a través de tus decisiones. Sin embargo, el multijugador será la parte que más vida útil le dará al juego, pues Bioware no se limitó a darnos un set de escenarios, sino que cotidianamente implementan elementos que hacen distinto el combate en los escenarios al agregar tormentas de nieve o arena y otros factores que influirán en la acción. ¿Estás listo para salvar al mundo al convertirte en todo un líder?

Bioware ha cuidado mucho a la comunidad de jugadores en Mass Effect 3, haciendo que tu inversión se vea recompensada completamente.

IGN 9.0



LEGO The Lord of the Rings: The Video Game

Un anillo para controlarlos a todos...

• Compañía Warner Bros. Interactive Software
• Desarrollador Traveller's Tales
• Categoría Acción/Aventuras
• Jugadores 1-2
• Opinamos Simplemente no lo puedes dejar de jugar.



Violencia animada
Situaciones cómicas

© 2012 Warner Bros.
© The LEGO Group

Si algo debemos hacer notar de los juegos de LEGO es que todos han tenido una calidad indiscutible, son divertidos y aptos para toda la familia. En esta ocasión tenemos la adaptación de la trilogía del afamado director Peter Jackson **The Lord of the Rings** que continúa con la tradición de ofrecer un *gameplay* sólido, pero con muchas cosas novedosas para que no sea una simple actualización de las franquicias ya existentes, como **Star Wars** y **Harry Potter**, por ejemplo. En esta aventura se sigue la historia original de las cintas **The Fellowship of the Ring**, **The Two**

Towers y **The Return of the King**, claro, contienen partes ligeramente editadas para poder presentarlas con el humor que ha caracterizado a las entregas de la línea LEGO.

Una experiencia grandiosa

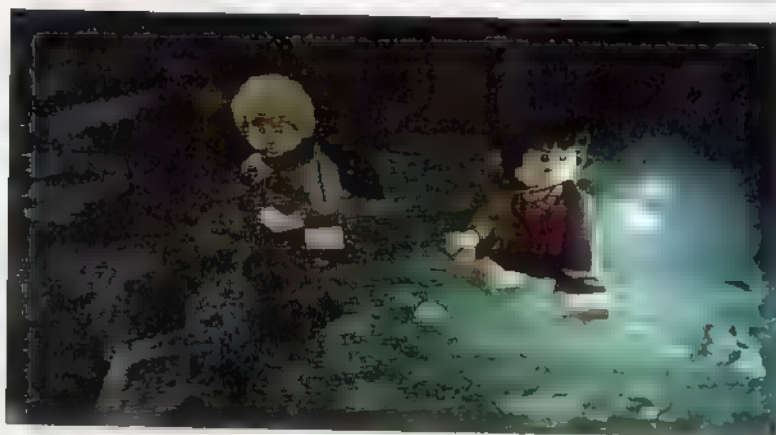
Para hacer la experiencia todavía más sorprendente, dentro del juego se incluye la música de las películas, al igual que las voces originales, para que te sientas justo como estuvieras jugando realmente dentro de cada parte de la trilogía que viste en el cine. Como ya es una costumbre, es posible jugar con un

amigo o familiar, con el excelente sistema "drop-in, drop-out", que te permite unirse a la acción o salir de la partida sin necesidad de que se haya comenzado desde el inicio o se tenga que quitar todo el juego. Adicionalmente, en esta jornada verás algunos detalles un poco más al estilo de los juegos RPG o los de aventuras, pues tu inventario es mucho más extenso que en otras entregas de Legos de licencias de LEGO.

Una gran ventaja es que los desarrolladores no se limitaron a adaptar los eventos de la trilogía a un *engine* y



▲ Los Hobbits son muy hábiles para manipular artefactos.



▲ No importa el tamaño, usa tu espada cuando sea necesario.



▲ Los elfos pueden atacar a distancia, no dudes en emplearlos.

sacar el juego a vapor, sino que decidieron incorporar muchos elementos que bien vale la pena hacer notar, pues le dan un enfoque distinto y la frescura necesar a para que lo disfrutes sin que pienses en que "es igual, que los demás". Una de estas características es que ahora tendrás la oportunidad de explorar todo el mundo abierto de la Tierra Media (en entregas anteriores las cosas eran muy lineales). Puedes hacer uso de las diversas habilidades de los personajes para poder avanzar en zonas en donde pareciera que no hay más camino, inclusive usando artefactos mágicos como la Luz de Earendil.

Otra de las cosas buenas que trae el modo de mundo abierto es que ahora te seguirán hasta ocho personajes adicionales, que te ayudarán durante los intensos combates en contra de las fuerzas del malévolo Sauron. Así que las batallas se suscitarn a veces de imprevisto, pues patrullas de trolls y orcos estarán constantemente en movimiento, por lo que tendrán que estar alerta en todo momento. Por fortuna, no es

necesario que dos jugadores se sigan forzosamente, pues tiene el mismo sistema de división de pantalla que vimos en los juegos de LEGO: Indiana Jones así que cada quien podrá ir en dirección opuesta y volverse a encontrar si necesitan algo. También es posible adquirir algún medio de transporte para poder llegar de un sitio a otro de manera rápida en situaciones de emergencia.

Muchos personajes a elegir
En LEGO The Lord of the Rings: The Video Game hay más de 80 personajes diferentes, como Frodo, Gandalf

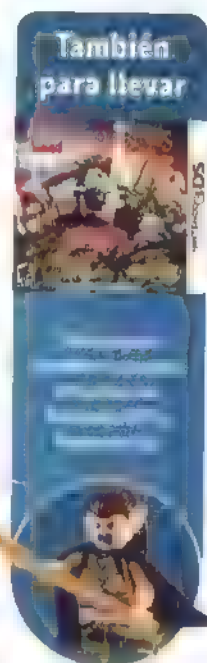
Para ser sinceros, no es sorpresa que este juego tenga tan buena calidad tanto en su gameplay como en lo detallado de sus escenarios, personajes y demás elementos, pues es un factor que ha sido constante en los juegos con minifiguras. Nos pareció muy buena la forma en la que llevaron los eventos más importantes y emocionantes de la trilogía a un nuevo nivel al darle el toque especial de la marca, y estamos seguros de que tan pronto como las películas de The Hobbit hayan concluido, veremos una secuela en donde traten todas esas aventuras próximamente.

El modo cooperativo es simplemente genial, no dudes en invitar a un amigo

Aragorn, Legolas, Gimli, Sam y muchos otros que podrás controlar para aprovechar sus habilidades especiales. También hay varios ocultos que aparecen en los libros, pero no en las películas así que los fans de trabajo de Tolkien se sentirán compensados por ver algunos héroes que no llegaron a la pantalla.

Vaya que este juego tiene muchas cosas a favor, así que no lo pienses mucho, dale una oportunidad, pues es verdaderamente genial.

ICN 9.0





Warriors Orochi 3 Hyper



Muestra tu poder al mundo entero conquistándolo

- Compañía
TECMO KOEI
- Desarrollador
KOEI
- Género
Acción/aventura
- Jugadores
1-2
- Opinamos
Diversión en pareja



violencia
Lenguaje moderado
uso de alcohol y cigarrillo

Esta es una de esas series que, a pesar de llevar tantos años en el medio, su popularidad aún no es la esperada por la compañía, no porque el juego sea malo, sino porque el concepto y personajes no son tan conocidos en este continente por lo que han hecho un gran esfuerzo para entregarnos el mejor capítulo de la serie, lo cual queda demostrado desde el primer minuto de juego.

Para los que nunca hayan jugado un **Warriors Orochi** antes, vamos a platicarles cuál es el concepto de la obra. Tienes que elegir a uno de los generales que se te presentan para conquistar varias tropas a lo largo de todos los niveles. Esto, claro, no lo vas a

hacer solo, tendrás aliados que pelearán a tu lado por defender tus ideas. Cada general es diferente, algunos tienen mayor poder, otros, experiencia en manejo de armas pesadas, y otros tantos en la magia, así que dependerá de tu planteamiento la elección del general.

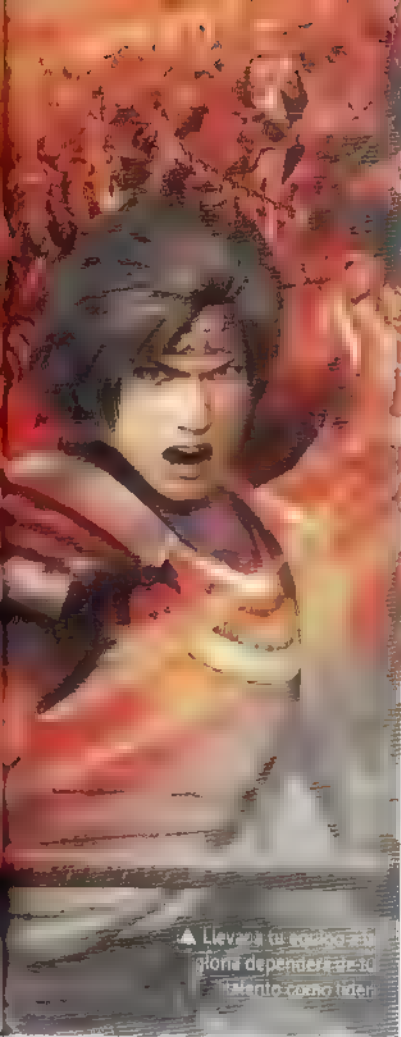
Destruye todo a tu paso

Sobre la historia no te contaremos mucho para no echarte a perder las sorpresas, bastará con que sepas que un terrible poder ha despertado y ahora debes impedir que termine con el mundo.

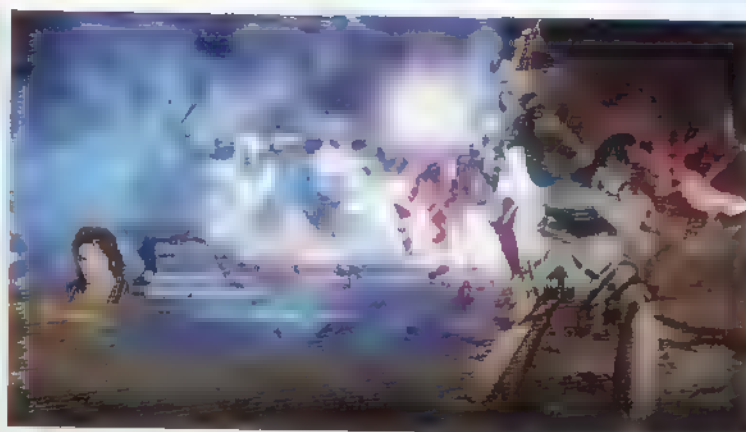
No creas que los niveles son al estilo de juegos en 3D tradicionales, con elementos de plataformas y algunos enemigos que te aparecen en puntos estratégicos. No,

al contrario, está enfocado totalmente a la acción, con cientos de rivales a cada tres pasos. No estamos exagerando, realmente hay más de cien enemigos a tu alrededor cada tres pasos, ése es el gran reto del juego, aprender a usar a los aliados y los movimientos especiales para lograr conquistar cada nivel y reunir nuevos hombres que te lleven a la victoria, lo cual resulta muy divertido debido a la variedad de ataques.

Además de las misiones principales, habrá algunas extras que puedes hacer para aumentar tu experiencia u obtener ítems especiales, pero lo verdaderamente importante es que mientras más te estas misiones termines, puedes modificar las habilidades de los integrantes de tu



▲ Llévate tu código de
gióna dependiente de tu
talento como líder



◀ No siempre un ataque físico es la opción, a veces la magia también sirve



▲ Durante las batallas podrás leer curiosos diálogos entre los personajes

equipo e incluso alterar el argumento. Eso es algo que no debes perder de vista sobre todo cuando lo veas a jugar, ya que de este modo puedes pasar muchas horas intentando obtener todos los finales y cambios que se han incluido

Ahora bien, viene una parte que no debemos dejar pasar ya que estamos mencionando el *replay value* y es que la cantidad de personajes a elegir será más de 130. Si, lo sabemos es una cantidad asombrosa, son pocos los juegos que se atreven a crear algo similar, pero no todo se queda ahí ya que algunos de los guerreros y enen de otras series, como *Ninja Gaiden*, de donde tenemos a Ryu Hayabusa y a la bella Ayane, una exclusiva de la versión de Wii U que puedes checar en esta misma edición

Comparte tus creaciones

Una de las grandes cualidades de esta entrega es la forma en la que han aprovechado las ventajas en línea de la consola ya que ahora puedes compartir con otros jugadores los niveles que edites,

lo cual es otro excelente extra. No importa cuántas veces lo termines, siempre puedes encontrar algo nuevo gracias a tus modificaciones, o bien a las de algún otro usuario que te haya compartido sus niveles. De este modo la diversión nunca terminará, todo el tiempo estarán disponibles decenas de desafíos

Hablando de modo en línea, hub era sido ideal que se estableciera un modo para

online era algo que nos permitiera cubrir ese espacio. Pero, bueno, insistimos, no es del todo malo, sobre todo porque los programadores han pensado ofrecer una buena posibilidad para jugar en modo cooperativo sin aburrirnos

Lo normal sería conectar dos controles a la consola y jugar con un hermano o amigo en pantalla dividida, pero eso no pasa en Wii U, aquí uno jugará en su

Si no cuidas a tus amigos, nadie más lo hará durante las batallas

cuatro jugadores de manera simultánea, pero por desgracia no fue así. Si bien no se siente su ausencia debido a las opciones para dos jugadores con las que cuenta (de las cuales te hablaremos más adelante, un modo para más de dos personas en línea siempre se agradece, sobre todo en la actualidad, en los que a veces no tenemos tiempo para reunirnos con nuestros amigos, y la opción de conectarse via

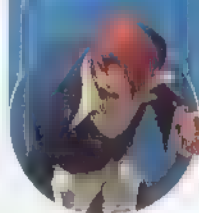
monitor y el segundo jugador lo hará en la pantalla del GamePad, lo que ayuda bastante a que cada quien tome su propio camino sin alterar lo que esté haciendo el compañero, una gran idea que enriquece esta obra. Por otro lado, si deseas también puedes disfrutar de la obra en solitario o completamente en el GamePad así dejas la televisión libre para que tu familia pueda ver algún programa

Guerreros Orochi



Recuerdas a los

leyenda japonesa



Los líderes de la batalla



Kaguya



Taikoubou



Wang Yuan

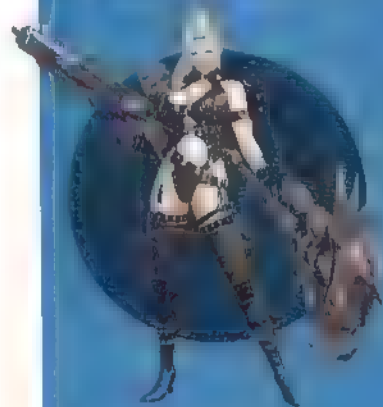


Dakki

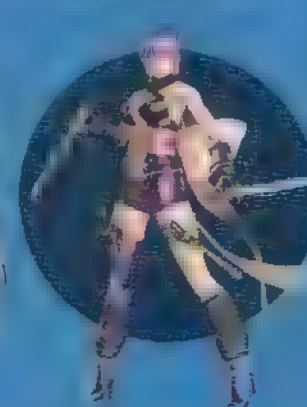


Cao Pi

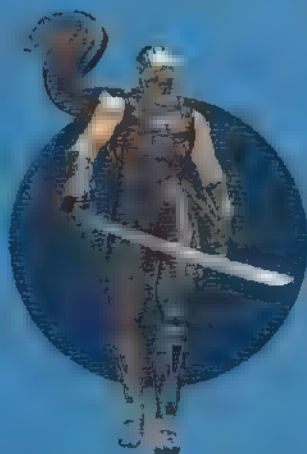
Uno de los protagonistas de la obra; su poder y velocidad son un campo de batalla.



Rachel

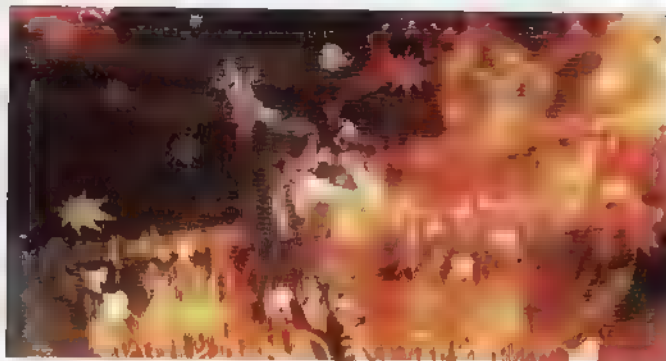


Ayane



Ryu





▲ Checa los detalles al momento de usar un movimiento especial.



▲ Decide muy bien el momento en que debes atacar



◀ Cuando te encuentres rodeado, es momento de cambiar de estrategia

Mano a mano

Muy bien, hasta aquí todo va de maravilla, pero no es todo, aún quedan sorpresas por revelar, como es el caso de una nueva modalidad titulada Duel Mode

Parecería un modo para enfrentar a tu equipo contra el de un enemigo, pero no es así: son peleas individuales al estilo de **Dead or Alive**, con movimientos muy bien pensados para combinarlos. Realmente es una gran opción que te dará mucho tiempo extra de juego, ya que no se trata de presionar botones hasta derrotar al rival, debes pensar muy bien en el momento en que lo haces. Se trabajó todo un estilo, lo cual habla muy bien de los desarrolladores y de lo que quieren transmitir a los jugadores, una verdadera evolución en el concepto que, podemos decir, han logrado a la perfección, se nota en todos los renglones del título, no sólo en las

opciones que te hemos comentado sino también en otros apartados, como el gráfico, con excelentes texturas y modelos para el escenario y personajes. Además, la música de acuerdo con el nivel, es sin duda la mejor entrega de toda la franquicia. Un detalle para los aficionados a este estilo de acción.

Sabemos bien que de todo el catálogo de lanzamiento de Wii U éste es uno de los juegos que menos reflectores ha tenido, pero lo cierto es que resulta excelente. No tiene nada que envidiar a **Ninja Gaiden**, de hecho, ni los personajes, ¡ja, ja, ja! En serio, es una obra excelente que bien vale la pena que conozcas.

Ha llegado el momento más importante para esta serie: despegar, lo cual creemos hace de manera clara gracias a todas las formas de juego que ofrece, tanto para jugar solo como acompaña-

do. TECMO KOEI ha realizado un buen trabajo, esperamos que sigan ofreciendo obras de esta calidad para la consola de Nintendo, ya que muchos deseamos ver **Dead or Alive** en Wii U. Si ya lo hizo en Nintendo 3DS con excelentes resultados, no vemos complicado que nos puedan sorprender pronto. Ojalá que así sea. Mientras, no nos queda más que disfrutar de este título que, repetimos, es una buena opción para comenzar tu colección en Wii U. No importa que no hayas jugado alguno de la serie antes, éste es el momento correcto para comenzar a disfrutarla.

Pocas veces un juego de este género llega a ser tan divertido para un solo jugador, lo recomendamos bastante para los amantes de la acción.

IGN 8.0

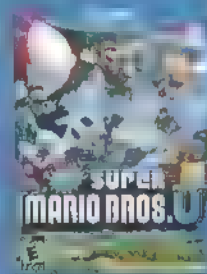
El legado de Orochi



NUEVAS FORMAS DE JUGAR CON LA NUEVA CONSOLA WII U



NEW SUPER MARIO BROS. U



BOOST MODE

Prepárate para una nueva aventura de Mario, en U, que jugaras de una forma nunca antes vista. El control Wii U GamePad ofrece al jugador la opción de colocar bloques para ayudar a sus amigos, obtener monedas, esquivar enemigos o alcanzar lo alto de la bandera.

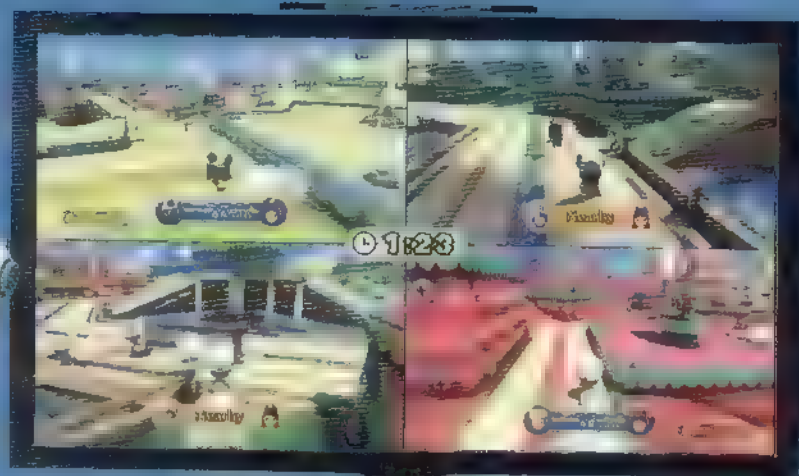


HOW U WILL PLAY NEXT

Wii U GamePad



Nintendo Land



DOS PANTALLAS PARA JUGAR

Si te superan en número, no te preocupes, gracias al Control Wii U GamePad puedes ver cosas que los demás jugadores no pueden. Mientras tus amigos trabajan en conjunto para escapar, puedes usar el GamePad para escapar y ganar la ronda.



Wii U™

El juego, la consola y algunos accesorios se venden por separado.

© 2012 Nintendo. Nintendo es un servicio de Nintendo.



Call of Duty Black Ops II

Comienza la guerra por controlar el mundo



- Compañía Activision
- Desarrollador Treyarch
- Categoría FPS
- Jugadores 1-2
- Opinamos: Olvidate de dormir tus ocho horas diarias.

Esta serie ha pasado por varias etapas: hace tiempo intentaba competir con una franquicia grande como lo era **Medal of Honor**, pero ahora, gracias a la paciencia y años de desarrollo, **Call of Duty** es ya el título número uno en cuanto a FPS se refiere, logrando incluso que EA diera descanso a **Medal of Honor**, que por cierto si no piensas cómo revivir el concepto, podemos olvidarnos de la serie para siempre de una vez por todas.

Black Ops II tiene tres modos principales de juego, la campaña para un jugador, el clásico *multiplayer* y la nueva modalidad Zombes. En el modo de historia vivirás los hechos desde la perspectiva de un soldado diferente de los demás, con valores y gran honestidad al grado de que en

muchos momentos se cuestionará si lo que está haciendo en la guerra es correcto. Esto nos habla del grado de conexión que desean los desarrolladores con el jugador, quieren que al terminar la obra nos quede algo más en mente que sólo disparos y granadas, así que te vamos anticipando que en cuanto a su argumento estamos ante el mejor **Call of Duty**. Ahora pasemos a lo que muchos desean conocer, el juego *multiplayer* en línea. Contaremos con una gran cantidad de opciones para jugar con otras personas, desde el clásico "todos contra todos" hasta batallas por banderas y en equipo. Es aquí donde conside-

mos que se encuentra la verdadera versión en las batallas donde cooperamos con otras personas, ya que la interacción se vuelve fundamental para salir con el triunfo. Antes de entrar a los disparos debes elegir el tipo de armas que vas a usar: pueden ser ligeras o pesadas, eso ya dependerá de tu estilo de juego. Lo importante es que puedes cambiarlas cada vez que juegues, incluso armar tu propio arsenal, preparado para toda ocasión. Pero es importante que una vez que te sientas cómodo con una arma en especial, no la cambies mucho ya que sube de nivel, mejorando aspectos como la estabilidad o su velocidad.

Puedes comunicarte con tus aliados en todo momento utilizando un *headset*



Violencia
Sangre
Uso de Drogas

© 2012 Activision

La guerra no se gana con armas,
sino con estrategia.



**Clara
evolución**

CALL OF DUTY 3

Desde el año 2003 han aparecido más de quince juegos de esta serie para todas las consolas, siendo la tercera parte para Wii, una de las más importantes.



▲ Dependiendo del tipo de equipo que uses, será tu desempeño en el campo



▲ Los ataques aéreos también son importantes



▲ El trabajo en equipo es la clave para el éxito

Los niveles en los que se van a librar las batallas son enormes, con decenas de elementos que puedes usar para tu beneficio: ya sea una caja o roca para cubrirte de las balas o bombas en autos que al dispararles con una bazuka generan explosiones más poderosas. Todo dependerá del momento en el que te encuentres para saber cómo aprovechar estos objetos.

Una característica que nos encantó es que aquí no podrás esconderte en algún "punto ciego" para atacar a tus rivales sin que puedan observarte: no importa en dónde te coloques, siempre existirá un pequeño espacio por el que pueden verte a la distancia. Esto te obliga a estar en constante movimiento, si te quedas esperando a que pase un enemigo para dispararle, estás muerto. Lo que requieres es moverte y tener una estrategia para disparar en cualquier

momento, acción sin pausa. Pasemos a otro modo de juego, la opción Zombies. Es toda una sorpresa debido a que se sale un poco de lo que es la franquicia, te olvidas de los soldados y terroristas para controlar a gente común y corriente que de la noche a la mañana se ha visto envuelta en un apocalipsis zombie. Las sesiones aquí serán exclusivas para cuatro jugadores, como máximo, los cuales deben colaborar. Si desean ver una vez más el brillo del sol, no tienes que disparar a todo lo que

entre a la vida o la muerte. Es una modalidad adictiva que te mantendrá ocupado por mucho tiempo, sobre todo cuando comprendes que se trata de mantenerse con vida, no de matar a todos los enemigos que aparezcan en pantalla.

Muchas pruebas en esta modalidad serán para tu ingenio, ya que el propósito es ahorrar no solo municiones sino también puntos. Por ejemplo, cuando te encuentres encerrado en alguna habitación, podrás salir abriendo la puerta

Usar escudo al inicio te puede ayudar a acostumbrarte al ritmo de juego

veas en pantalla. De hecho, la estrategia aquí es la clave para poder sobrevivir. Si puedes eliminar a las criaturas con un cuchillo es mejor, cada bala que guardes puede representar la diferencia

pero eso te costará varios puntos de los que has acumulado, lo cual no es bueno. Si tomas en cuenta que puedes utilizar esos mismos puntos en otros aspectos como mejorar tus armas



▲ Si cubres a tus amigos obtienes puntos de experiencia



▲ Los efectos de luz son realmente sorprendentes



▲ No te distraigas, un descuido puede representar tu muerte



▲ Recuerda siempre que no estás sólo en la guerra.

El escenario a tu antojo

La clave para aprovechar tus puntos está en utilizar otros elementos que se encuentren en el escenario. Por ejemplo, regresemos al momento de la puerta cerrada, para abrirla puedes emplear un ventilador y una batería de auto. El chiste está en que a veces bien a su tuación para decidir, siempre tomando en cuenta que las posibilidades de combinar objetos están ya definidas desde antes.

Lo mejor de todo es que puedes jugar estas opciones en línea con un segundo jugador, uno en tu pantalla de TV y otro directamente en el GamePad, así que olvídate de esas tardes esperando a que tu hermano termine su turno para que puedas entrar en acción. Ahora podrán hacerlo sin necesidad de esperar o de

tener una segunda consola. Un punto que es importante mencionar son las posibilidades de control que ofrece este título: son tantas que nadie podrá quedarse fuera de las partidas, se han tomado en cuenta todos los gustos.

Logicamente tenemos el GamePad pero también se puede emplear el control Pro de Wii U o el control Pro de Wii, o bien para los que están acostumbrados a jugar **The Conduit** o **Golden Eye 007**, con Wiimote y Nunchuk, lo cual se agradece bastante, pues tienes movimientos rápidos gracias al puntero de la pantalla. Es un gran detalle de los desarrolladores que se pueda jugar de esta forma. Así que ya lo saben, no hay pretexto para no retar en este título, además, si no te gusta la configuración, puedes cambiarla en el momento que

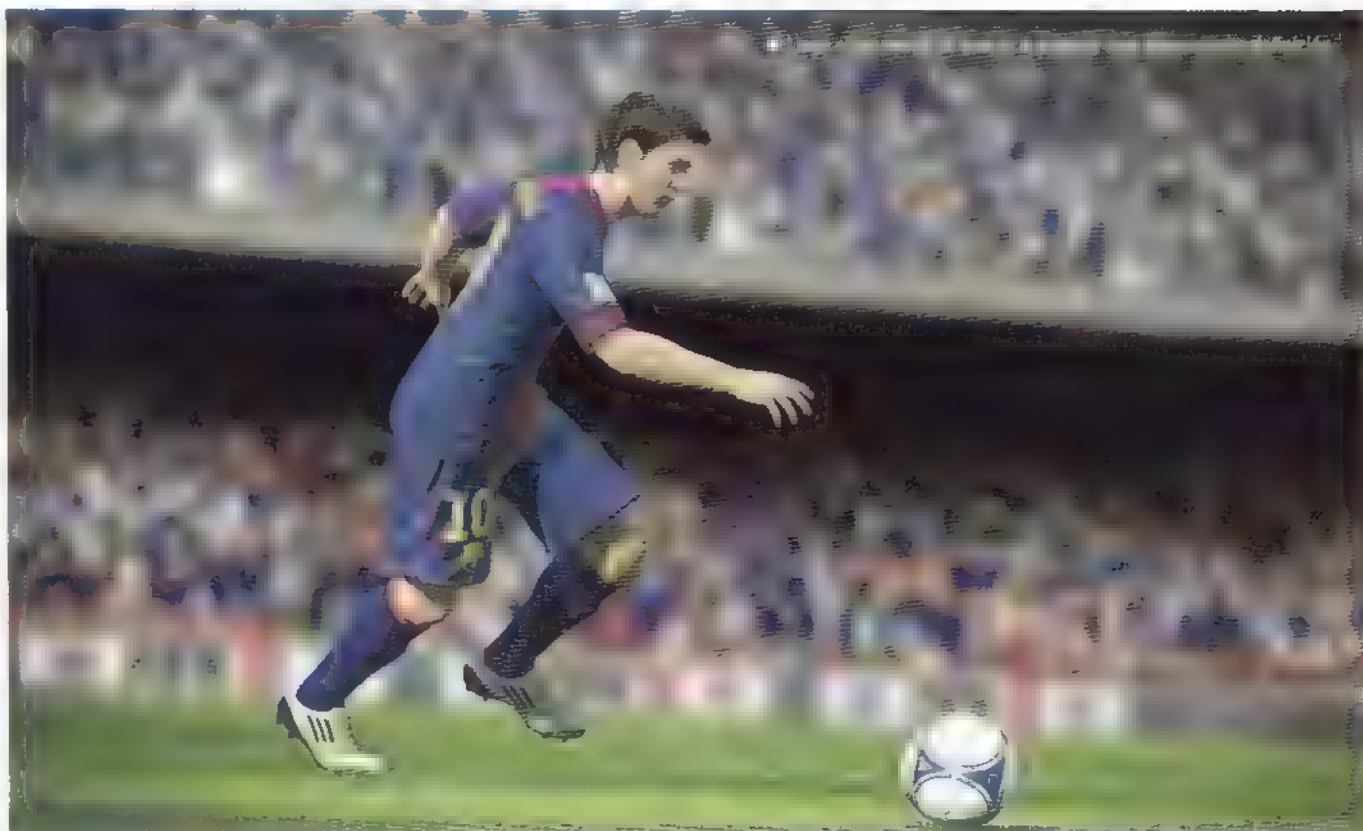
quieras, el objetivo es que te des la oportunidad de probar el título.

Call of Duty Black Ops II se juega de manera brillante en Wii U, sin duda es la mejor versión de título que puedes encontrar. Un juego que no te puede faltar seas fan o no del género simplemente debes conocerlo: pasarás horas en las modalidades en línea. Es ideal para disfrutar un fin de semana entero jugando sin pensar en nada más.

Con este título no sólo conocerás una historia asombrosa, sino también pasarás grandes momentos jugando en línea con tus amigos.

ICN 9.0

Si lo deseas, puedes usar Wiimote con Nunchuk para jugar este título



FIFA Soccer 13

El balón comienza a rodar ahora en Wii U



- Compañía: Electronic Arts
- Desarrollador: EA Sports
- Categoría: Deportes
- Jugadores: 1-4
- Opinamos: Divertido, pero sin cambios reales.

Desde hace ya varios años la serie necesitaba una verdadera transformación para consolas de Nintendo, ya que en Wii la verdad es que EA dejó de pelear por el trono hace al menos cuatro años. El problema era muy claro, no supieron nunca aprovechar el Wiimote. Agitarlo para disparar o barrerte era de lo más simple y no generaba ninguna emoción, al contrario, terminaba por aburrirte ya que si por error movías de más tu brazo y el Wiimote lo entendía como un disparo podías desperdiciar un avance, lo cual era frustrante.

La mejor edición fue la de 2009, en la que podías usar el control clásico, o bien uno de Nintendo GameCube para

jugar, la movilidad era muy buena y los gráficos excelentes para las capacidades de Wii. Después de eso no sabemos qué ocurrió, pues prácticamente recibimos el mismo juego durante cuatro años (incluso sin modo online, una pena). Pero bueno, no nos quejemos más, EA entendió la situación y ahora quiere comenzar con el pie derecho en Wii U ofreciendo a los fans de Nintendo la versión que realmente se merecen y han esperado durante años. Olvida todo lo que sabes de FIFA en Wii, dejémoslo en el pasado, ya no existe más ese motor gráfico ni *gameplay*, todo es nuevo, lo cual se nota en cuanto ves la presentación del título: los modelos de los jugadores no solo se parecen a sus contrapartes reales sino que

también poseen sus características. Esto quiere decir que los defensas no tienen tanta habilidad para driblar o disparar a gol, pero al mismo tiempo los delanteros son malos a la hora de bajar a pelear una pelota. Todo esto hace que realmente el desarrollo de cada partido se vea afectado haciéndote pensar muy bien cada pase: no será lo mismo que si estás jugando con el Barcelona, el último disparo lo haga Puyol a que lo haga Messi, ¿estás de acuerdo?

En las versiones de Wii el juego se limitaba a correr por las bandas y centrar, esperando un remate de cabeza. El juego por el centro del campo no existía: esto no por culpa de los jugadores, sino porque se carecía de opciones para



Interacciones online

© EA Sports

No importa que los títulos deportivos no sean tu fuerte, vas a divertirte



buriar al rival, las paredes no se ejecutaban correctamente y ni que decir de los pases filtrados: como los jugadores jamás corrían, era muy complicado jugar de forma espectacular, lo más que se podía esperar era ver un gol con un disparo lejano y esto, no había mucho para ofrecer. Por fortuna, esta situación ha cambiado y ahora en **FIFA 13** para Wii U puedes jugar como lo soñaste. Podrás recorrer todo el campo con opciones para cambiar de ritmo en el momento que decidas, ya sea con un pase, o bien con una gambeta, todo gracias al táctil sistema de control que se ha ajustado a las necesidades de los jugadores. Ya no habrá más esas fallas en las que corrías pero el balón quedaba detrás de ti, o te caías por una mala ejecución en los recortes gracias al control.

Usa la pantalla táctil

En ese sentido, no podemos dejar de mencionar el GamePad, que nos va a ayudar en todo momento a que nuestro equipo se encuentre al tope de rendimiento. Por ejemplo, las alineaciones, estadísticas y habilidades de cada jugador podremos verlas en el control, decidiendo así de forma rápida los cambios de lugar en el campo o si los

sustituimos por otro en mejor estado. Otro momento cuando la pantalla del GamePad cobra relevancia es en el cobro de faltas, como los tiros libres, en los que ahora además de elegir si cobras directo, haces una segunda jugada. También podrás ubicar mediante un puntero en qué parte de la portería deseas mandar tu disparo, debes considerar factores como la distancia y la fuerza. Las plantillas de los equipos están actualizadas en todos los detalles posibles, lo que da un toque de realismo increíble que se complementa con estadios que son copia de los reales, sin mencionar el apartado sonoro que está mejor que nunca.

Pero no todo es color de rosa, existe un pequeño problema: no es **FIFA 13** como tal, es más bien un **FIFA 12.5**, ya que el equipo de desarrollo no tuvo tiempo para crear una versión para Wii U. Seguramente el siguiente año esto quedará olvidado y se lanzará **FIFA 14** sin mayores problemas.

El fútbol llega en HD a consolas de Nintendo de buena forma, pero pudo hacerlo mucho mejor, esperemos por ver la respuesta de Konami.

IGN 8.0



Aprovecha el Gamepad

Hasta con un simple toque en la pantalla táctil para definir en qué lugar deseas colocar el balón.





▲ Las técnicas defensivas han mejorado



Entrevista a Mat Prior Productor de FIFA Soccer 13



¿Cómo consideras la reacción de los fanáticos respecto de juego anterior? Fenomenal, siempre es grandioso recibir ese tipo de retroalimentación, particularmente al hacer tantos cambios radicales. Todos pensábamos que eran los cambios correctos, pero cuando estás trabajando en modificaciones tan grandes para un título tan apreciado siempre existe la posibilidad de que no les guste a algunas personas. FIFA 12 rompió todo tipo de récords, y presenciarlo fue muy gratificante.

¿Cuál es la característica que no podía faltar en esta nueva versión? El motor de juego y la experiencia a FIFA. La experiencia nunca había estado disponible para los jugadores de Nintendo, así que la clave para nosotros era llevar las bases de la A a Wii U. El uso del GamePad también era un aspecto importante, pero emplear o

en su totalidad requiere que la esencia de la experiencia FIFA esté presente así que llevar el motor de inteligencia artificial a Wii U era nuestra prioridad. Me alegra decir que lo logramos y que además, implementamos increíbles e innovadores usos para el GamePad que cambiarán radicalmente la forma en la que juegas y llevará el título a jugadores de todos los niveles de habilidad.

¿Cuáles fueron los mejores temas obtenidos de la retroalimentación de los jugadores que te inspiraron? Creo que la reacción a las grandes características de la inteligencia artificial claramente nos motivó a llevar por primera vez la A de la nueva generación a un producto de Nintendo.

¿Han cambiado en algo el modo de defender? Era más reactiva en FIFA 12, pero muchos encontraron dificultades

en dominar el sistema de entradas. Fue un cambio muy drástico en relación con años anteriores, así que la gente tuvo que aprender de nuevo a defender por lo que definitivamente hubo una curva de aprendizaje. Inicialmente algunas personas se mostraron un poco escépticas, ya que la forma en la que defendían cambió radicalmente, pero con el paso del tiempo, una vez que los jugadores se adaptaron a estos cambios, consideraron en su mayoría que fue una gran mejora. De alguna manera, hemos ajustado y simplificado el sistema, pero mantuvimos intacta su funcionalidad básica. Si un jugador en particular no puede adaptarse, existe la opción de apagar el nuevo sistema completamente y volver al anterior.

La gente aún no está segura de lo que Wii U puede hacer en cuanto a gráficos, mucho depende de qué tan intensi-

▼ Las animaciones antes de los partidos son increíbles



▼ Messi seguirá rompiendo records en FIFA



vas sean los gráficos de GamePad. ¿Decidieron inicialmente cómo repartirían la carga de gráficos entre las dos pantallas?

Como probablemente sabes, el GamePad no tiene ningún procesador por sí mismo, así que todo lo que muestra es impulsado por el mismo Wii U. Lo que esto significa en términos de uso es que si tienes vistas completamente diferentes y complejas en la TV en el GamePad afectar a la velocidad de los cuadros del juego. FIFA es un juego increíblemente complejo que

los cuadros. El modo de juego es rey para nosotros, y tener una experiencia que corra con una velocidad de cuadros fluida es primordial, por lo que nos enfocamos en eso. Utilizamos el GamePad de maneras revolucionarias que cambian completamente el juego, cosas que no creo que alguien se decepcione. Ofrece funcionalidad y control nunca antes visto en un FIFA y completamente nuevas formas de jugar.

Dejando lo anterior aparte, ¿dónde dirías que la versión para Wii U se

mientras juegas por lo que sentimos que mejorarlo tendría un gran impacto en los jugadores. Igualmente, mejoramos la apariencia de público ahora tienen el doble de resolución, por lo que nunca antes se había visto mejor.

Nintendo finalmente está listo para lanzar una consola que realmente aproveche el mundo online. ¿Cuáles son sus planes para los aspectos online del juego? ¿Alguno encaja con Mi Ver? Tenemos el modo completo de temporadas frente a frente que es el modo

Gracias al GamePad, podrás jugar con un amigo, cada uno mirando su pantalla

lleva a la consola a sus límites, así que no tenemos el lujo de tener un margen de poder sin utilizar. Teníamos ideas en torno a características que podrían utilizar diferentes vistas, por ejemplo una perspectiva en primera persona del jugador, repeticiones con tomas controladas por el jugador y otras más pero nos dimos cuenta de que no seríamos capaces de tener vistas en dos pantallas sin reducir la velocidad de

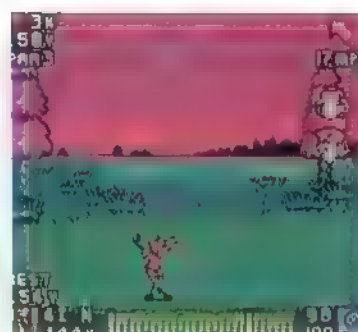
coloca en términos de fidelidad gráfica comparada con las versiones de PS3 y 360?

Está a la par de las versiones de 360 y PS3, incluso fuimos capaces de mejorar algunos aspectos clave. Nos enfocamos en las áreas que tendrían el mayor impacto en el juego. Mejoramos la apariencia del campo para hacerlo más realista y detallado. El campo aparece en la pantalla la mayoría del tiempo

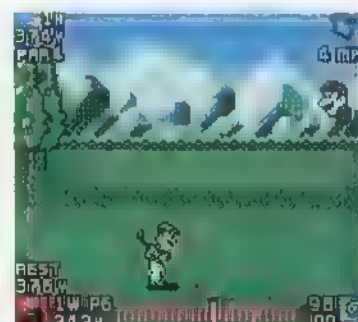
más popular en FIFA y que permite a los jugadores luchar por ascender o evitar descender en el mundo online con cualquier otro jugador de Wii U en el mundo. Tenemos juegos amistosos y personalizados. Los jugadores pueden subir fotos o repeticiones para mostrarlas a sus amigos. La mayoría saben que la mejor experiencia se obtiene al jugar con amigos, y el DRC ofrece esa oportunidad.



▲ Si juegas solo, podrás hacer cambios desde el GamePad



▲ Hay varios jugadores a elegir, para una mejor personalización.



▲ Los campos de golf tienen muchos obstáculos que debes saber evadir

Mario Golf

El plomero demuestra su maestría en un deporte más.



- Compañía Nintendo
- Desarrollador Camelot Software
- Categoría Deportes
- Jugadores 1
- Opinamos Lo básico siempre será divertido y amigable

S hay algo que cabe reconocerle al plomero favorito de todos es que nunca deja de practicar todo tipo de deportes para mantenerse en buena forma. En este caso, tenemos la versión que salió para Game Boy Color hace un par de años de **Mario Golf**, la cual en verdad nos gustó bastante por su buen estilo de juego y diversión constante.

Algo que tenemos que dejar en claro es que en este juego no hay los acostumbrados poderes especiales que vemos en títulos como **Mario Strikers** o **Mario Tennis**, por ejemplo. Aquí las cosas son un poco más realistas, incluso puedes ir avanzando en el modo de historia para ir escaando los peñaños que te llevarán a ser el mejor golfista de todos.

Lo que cuenta es tenerlo

Cuando **Mario Golf** llegó al mercado tenía una particularidad: era compatible con el Transfer Pak, de manera que era posible intercambiar datos y archivos con la versión de Nintendo 64. Claro está que esta opción queda atrofiada con esta adaptación, pero vale la pena mencionarlo, más tomando en cuenta que es uno de los pocos juegos que tuvieron esta opción en ese entonces.

Todos los juegos de deportes de **Mario** son buenos, pero la ventaja que vemos en esta entrega reside más que nada en que tiene muy buenos valores físicos los cuales le dan un toque más realista. Esto permite desarrollar buenas habilidades, no nada más confiarte en usar poderes.

Una buena opción

Si te gusta este tipo de juegos, no puedes perdértelo, además, tiene un precio razonable y puedes disfrutar de este clásico en tu Nintendo 3DS. Claro que debemos mencionar que no tiene capacidades en 3D, para que no haya confusiones posteriores. Tiene mucho que ofrecer para los que gustan de este deporte, y para aquellos que no, también.

Aun cuando no seas gran aficionado al golf, jugando esta entrega quedarás prendado de este deporte.

ICN 8.5

Este es un título que no dejarás de jugar por su buen nivel de diversión.



© Nintendo



▲ Un clásico de las Arcadas que te hará revivir la época dorada de los juegos de pelea



▲ Algunos de los movimientos son sumamente graciosos.



▲ Elegir el momento para hacer un movimiento especial, es la clave

The Last Blade 2

Demuestra tu habilidad con la espada en este clásico

- Compañía
D4Enterprise Co., Ltd.
- Desarrollador
SNK
- Categoría
Pelea
- Jugadores
1-2
- Opinamos
Vuelven las retas con
los amigos.

Desde la aparición de **Fatal Fury** por parte de SNK, hemos visto muchos juegos de pelea desarrollados por esta compañía. Varias se volvieron iconos de medio, como **Art of Fighting** y **World Heroes**, pero también debemos decir que han marcado nuevas tendencias, como es el caso de **Samurai Showdown** y **The Last Blade**. De este último vamos a hablar en esta ocasión, ya que se encuentra disponible para que lo descargues en tu Wii gracias a la Consola Virtual en el Canal de Tienda, como tener la arcada en casa.

Combates más agresivos

The Last Blade 2 deja de lado los puños, aquí todos los ataques son con espadas. Lo que vuelve más estratégicos los combates. Debes medir muy bien

el momento en el que usarás tu arma si no quieres quedar en el piso por los ataques enemigos. Esto agrega un toque especial a cada duelo, ya que también cuentas con un poder especial que sólo se puede realizar una vez que tu barra inferior está al máximo. En ese sentido, se logra un buen balance.

Mención aparte tienen los personajes, todos son completamente diferentes. No existían los famosos clones que muchas veces vemos en este género. Volverse experto con cada uno de ellos representa un verdadero reto que pocos jugadores logran conseguir. Definitivamente ha sido una sorpresa verlo para la Consola Virtual, así que si eres fan de género de las peleas, no lo pienses dos veces, es una de las mejores ofertas que

podrás encontrar en todo el catálogo de descargas para Wii, no existe otra manera de conseguirlo, ya que sólo volvió a luz en Arcadas y en el antiguo sistema de Neo Geo.

Te dará cientos de horas de diversión con tus amigos, es compatible con el control clásico o bien con el de Nintendo GameCube, así que no tienes pretextos para ponerte a jugar.

Ahora que el género está tomando su segundo aire, nada como un título clásico para disfrutar con los amigos.

ICN 9.0



de nueva fantasía
Delirios por juego

D4 Enterprise Co., Ltd.

El personaje más famoso fue Hibiki,
apareció en **Capcom vs SNK 2**



NightSky

Los títulos sencillos todavía pueden sorprendernos

- Compañía Nicalis, Inc
- Desarrollador Nycklas Nygren
- Categoría Puzzle/Acción
- Jugadores 1
- Opinamos Una grandiosa aventura surrealista y original

En la industria de los videojuegos se tiende a dejarse llevar por los gráficos que nos dejan con el ojo cuadrado y muchas veces nos olvidamos que esas maravillas tecnológicas que jugamos nos distraen de que en realidad no nos están ofreciendo algo verdaderamente nuevo y seguimos jugando lo mismo una y otra vez. Pero por fortuna no todos los juegos son así y éste es el caso de **NightSky**, una gran propuesta que puedes tener en tu Nintendo Wii por un módico precio, y que te agradará mucho si quieres descansar de las franquicias repetitivas. En esta divertida propuesta no verás los tradicionales y estereotipados personajes fuertes con metralletas ni a héroes con espadas; aquí debes ir avanzando men-

tras resuelves puzzles en escenarios algo surrealistas en donde los colores son la base de las imágenes y tu controlas básicamente sombras que deben realizar misiones específicas para progresar en la jornada. Son diferentes los "personajes" que puedes controlar en este título, pues hay vehículos variados con "habilidades" diferentes, las cuales debes de aprender a controlar según los requerimientos de cada una de las escenas que encontrarás en tu camino en 2D al estilo de la vieja escuela.

Novedoso y fresco

Podríamos comparar el estilo de juego de **NightSky** con el del original **Lost in Shadow** de Wii que nos demostró que todavía puede haber originalidad si es

que se le echan ganas a un proyecto aunque aquí los valores físicos juegan un papel más importante que las sombras en sí, por lo cual podemos mencionarte que si lo que buscas es algo con desafío, acción y que te entretenga un buen rato, no dejes de conocerlo, así podrás verificar que bien vale la pena no irte por la franquicia popular, sino darle la oportunidad a algo realmente nuevo.

El estilo es sencillo y simple, pero divierte bastante y cumple muy bien su cometido.

IGN 8.5



NightSky nos presenta una forma de jugar simple pero muy divertida

¡Ya viene!

La mejor clínica de entrenamiento para corredores

RUNNINGDAY

BY RUNNERS

Todo lo que has aprendido de tu revista favorita, llevado a la práctica con los mejores coaches de México

¡Inscríbete!

Febrero 10 México DF

Febrero 17 Guadalajara, Jal

Febrero 24 Monterrey, N.L.

RUNNER'S



TECNOLOGICO
DE MONTERREY®

Más informes en: www.runningday.mx

NUESTRA PORTADA

► Épico enfrentamiento
entre las fuerzas del bien
y el mal




The background of the entire page is the cover art for the video game Ninja Gaiden 3: Razor's Edge. It features a dark, atmospheric scene with a large, ornate sword hilt on the left side, set against a backdrop of red and black splatters and smoke. The title 'NINJA GAIDEN 3' is prominently displayed in large, white, stylized letters, with 'Razor's Edge' below it in a similar but slightly smaller font. A small, dark, circular object is visible in the lower right corner.

NUESTRA PORTADA
NINJA GAIDEN 3: Razor's Edge

NINJA GAIDEN 3

Razor's Edge

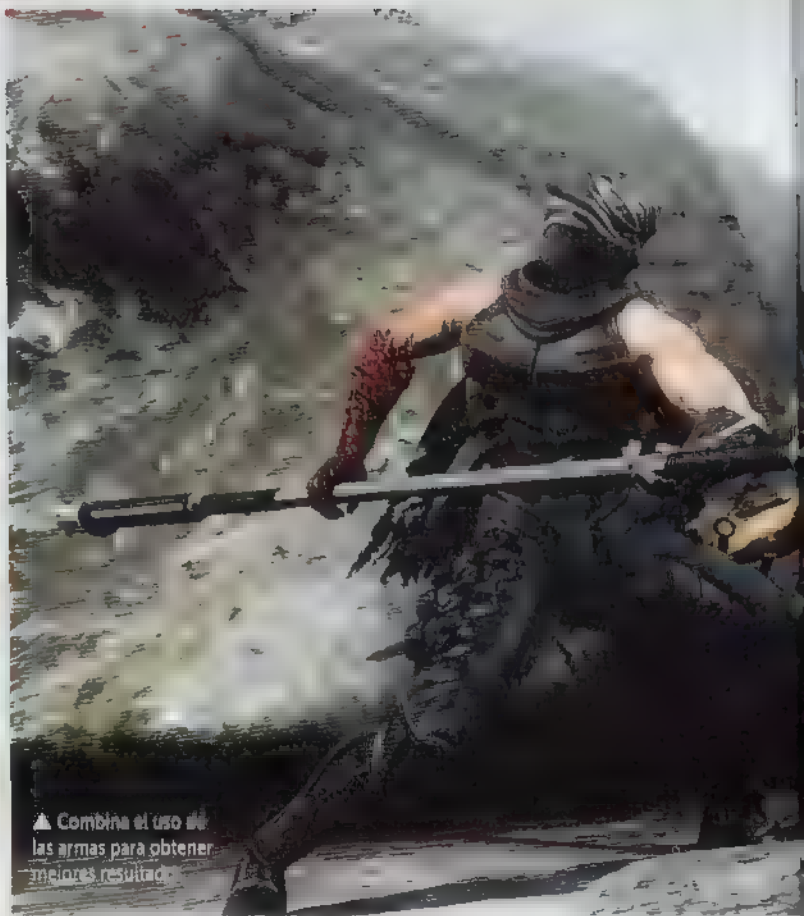
La leyenda de Ryu Hayabusa comenzó hace más de 20 años. Desde entonces, se ha forjado un prestigio impresionante, combatiendo en múltiples batallas y enfrentando a diversos enemigos. Ahora, en Wii U, lo aguarda un reto en Londres.

A long, slender sword with a dark blade and a simple hilt, lying horizontally across the lower portion of the page.

▲ La Dragon Sword es una fina pieza, capaz de desatar la furia de su portador.



▲ Esta misión solo podrá ser realizada por el más grande héroe ninja



▲ Combina el uso de las armas para obtener mejores resultados



- Compañía
Nintendo
- Desarrollador
Team NINJA / Tecmo
Koel
- Categorías
Acción / Hack 'n' Slash
- Jugadores
1-8
- Opinamos
Excelente reto para todo tipo de jugadores.



Rating
Violence
Blood
Language
Sexual Themes

© 2012 Nintendo/Tecmo

El regreso a Nintendo

Ryu Hayabusa se ausentó por algunos años, aunque tuvo sus incursiones en el NDS con *Dragon Sword* y la participación dentro de *Dead or Alive Dimensions* en N3DS, pero algo tan espectacular como *Razor's Edge* ya hacía falta para los fans de Nintendo. Así que en esta ocasión recibimos con gran gusto este título que te recomendamos por su contenido, las intensas batallas y la emoción de competir contra tus amigos para dar más vida al juego.

Conoce los orígenes

Muchos quizá no tuvieron la oportunidad de jugar la versión original de NES, ¡vaya que es una lástima! Si ese es tu caso, no te preocupes, tienes dos opciones: conseguirlo seminuevo en su formato nativo o descargarlo a través de la Consola Virtual de Wii por módicos 500 puntos, o en la eShop de Nintendo 3DS por \$61.99 pesos mexicanos. Una

inversión que vale la pena para conocer la emotiva historia de Ryu y su padre.

La nueva trilogía

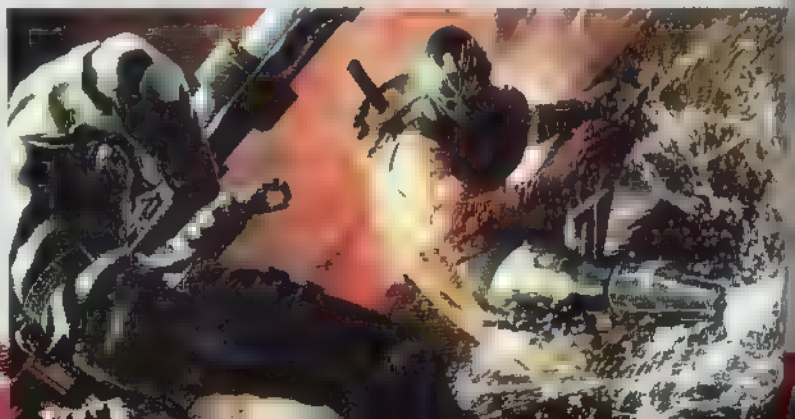
A partir de 2004, Tecmo y Team Ninja revivieron las hazañas de Hayabusa, pero ahora a través de un concepto mucho más ambicioso: incrementando el grado de violencia, acción y dificultad para finalmente orientarse completamente al modo *Hack 'n' Slash* en contraste con la acción en *sidescroll* que vimos años atrás.

El resultado: un éxito de cual se desprenderán otros *remakes* y, claro

secuelas. La primera llegó en 2008 añadiendo nuevos elementos como la posibilidad de descuartizar con toda furia a tus enemigos, haciendo de los puntos de acción un impresionante derroche de combos, sangre y brazos volando (¿viste *Kill Bill*? ¿Recuerdas la escena de la novia luchando en el bar?). De esta forma, el nuevo concepto de *Ninja Gaiden* iba tomando camino.

Ninja Gaiden 3: Razor's Edge

La segunda secuela llegó a principios de 2012, superando a la anterior con muchas descargas de contenido para disfrutar al máximo la experiencia.



► Aprende nuevos combos y manda a tus enemigos directo a las puertas del infierno.



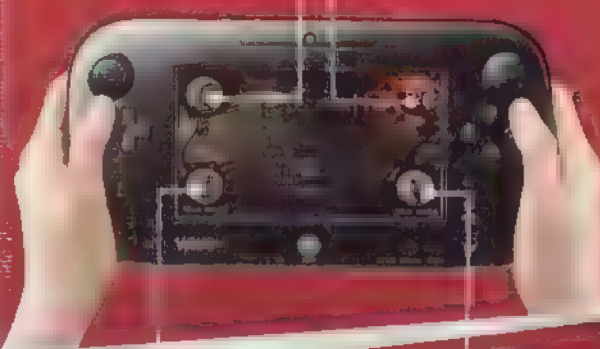
La línea de juego te llevará por caminos preestablecidos, evitando que te pierdas

Sin embargo, para nuestro placer Tecmo y Nintendo unieron fuerzas para hacer de la versión de Wii U la mejor de todas. Agregaron contenido que son de pago en la competencia y mejoraron un sinfín de detalles técnicos y de *gameplay*, por lo que con tranquilidad te podemos decir que en Wii U gozarás de la mejor experiencia sanguiñaria que un ninja puede ofrecer.

La historia nos pone nuevamente al mando del ninja Ryu Hayabusa, quien es contactado por la Fuerza de Autodefensa de Japón, luego de que ocurriera un grave problema en Londres. Ellos le explican sobre un culto autodenominado *Lords of Alchemy*, quienes han solicitado la presencia de Ryu. ¿Con qué fin? (Eso es lo que está por descubrirse). Justo allí es cuando conocerás a Mizuki

McCloud, una bella chica que te ayudará como medio de comunicación para guarte o darte información mientras vas pateando traseros. Rápidamente, entrarás de lleno al juego, recorriendo las calles londinenses y probando tus combos y habilidades. De inicio, la variedad de acciones y armas será básica, pero basta con avanzar un poco en la aventura para ganar importantes extras como las poderosas Garras de Metal que serán prácticamente de inicio. En los primeros minutos de juego podrás sentir que la cámara no es nada amigable, menos cuando comienzas a realizar los primeros combos y responder al ataque de enemigos, y no es que mejore con el paso del tiempo, sino que te vas acostumbrando y sumando nuevos combos que harán que se vea aminorado este problema.

Aprovecha el GamePad



icono para ver cuáles son las acciones que has desbloqueado y mejorado.

botón y se indica la dirección correcta, así que no hay pretextos para no llegar a tu destino.

Una maldición caerá sobre el gran ninja



También enfrentarás a una máquina tipo araña que no opondrá mucha resistencia, pero sirve de entrenamiento para esquivar y atacar. Sus patas serán el talón de Aquiles, ¡destázalas sin piedad! Más adelante llegarás a la mansión del Primer Ministro, en donde encontrarás a tu nuevo nemesis: el Regent of the Mask, líder de Lords of Alchemy.

Misión: salvar al mundo

Tras el primer enfrentamiento, tu enmascarado oponente dejará caer una maldición (Grp of Murder) que trans-

formará tu espada en sangre que se adherirá a tu cuerpo, específicamente en el brazo izquierdo, haciendo que los movimientos de Hayabusa puedan lentificarse paulatinamente.

Justo después conocerás las oscuras intenciones de tus enemigos. Ellos pretenden que el mundo entero se rinda ante sus pies, de lo contrario, el mundo conocerá el verdadero Armagedón y el Bruce Willis podrá salvarlo. La idea es que el brazo vaya consumiéndose por las muertes y sangre derramada es-

tro de los cambios en la idea de Ninja Gaiden que se complementa con factores acción, como presionar el botón justo en el momento de deslizarse para evadir objetos, pasar por debajo de camiones y enredados, o planear por los aires como bien lo haría Batman. Además, ya es posible trepar paredes al clavar los kunais y presionar alternadamente los gatillos de GamePad (con ritmo de lo contrario caerás). Si algún enemigo está esperándote en la parte superior, no dudes en lanzar kunais para aniquilarlo.

Andamos armados

Más filosas y precisas que el cuchillo de un carnicero

Están incluidas en la versión de Wii U, a diferencia de otros sistemas, en los que tienes que desembolsar

◀ Control de armas y descubre en qué situaciones funcionan más.



Niveles y escenarios

Cada capítulo de la historia se divide en pequeños episodios con objetivos específicos, como aniquilar a una horda de ninjas funegos o desafiar la tecnología y armamento de Lords of Alchemy.

Lógicamente en ocasiones necesitarás combinar el uso de tus armas, en especial, cuando haya enemigos distantes. En este caso, es recomendable activar el arco y así arrojar flechas para evitar que estén obstruyendo tu avance para que puedas derrotar a los enemigos cercanos a ti con alguna de las armas de corto alcance, las garras, guadaña katanas o el bastón usado para los combates y que seguramente recuerdas por ser una de las armas favoritas de una Tortuga Ninja, de combate y la kusarigama (una hoz con cadena).

Si quieres revivir los escenarios eligiendo al personaje de tu agrado podrás entrar a la modalidad Chapter Challenge, será una buena oportunidad para mejorar tu récord de cada nivel, así como para encontrar los Escarabos.

Dorados y otros secretos que hayas deado pasar durante las primeras ocasiones que visites dicho lugar. De hecho, en cada enfrentamiento que tengas a lo largo de la aventura ganarás puntos karma (qué ronia) entre mejor te luzcas al momento de matar a los rivales tus puntos se incrementarán. ¿Para qué me sirven los puntos karma? Ahí, serán la divisa con la que comprarás los upgrades para armamento Ninpo y cada uno de los movimientos que Ryu o Ayane puedan aprender, así como incrementar la barra de energía de los protagonistas.

La Femme Fatale

La presencia de Ayane tendrá mucho que ver dentro del juego. De hecho, como te hemos mencionado, es una de las ventajas exclusivas que podrán disfrutar los poseedores del Wii U. Esta se integrará a la aventura, contando con capítulos específicamente orientados en su historia (que complementa las misiones y objetivos de Hayabusa). Lógicamente, la bella chica de cabello morado contará con técnicas propias, así como su arsenal perfectamente afilado y listo para pintar de carmes unas cuantas paredes.

▼ El poder de Ayane sólo se iguala con su belleza y sensualidad





En compañía es mejor

La bella Ayane también será convocada para el modo cooperativo (*online*) en *Ninja Gaiden 3: Razor's Edge*. Ella luchará cuerpo a cuerpo junto con Ryu Hayabusa para vencer a los *aijimas*.

Clan Battie, aquí cada encuentro durará únicamente cinco minutos y la temática es bastante sencilla: el equipo que más *kills* consiga será el ganador. Como detalle interesante, habrá diferentes *nijas* para seleccionar y personalizar, aunque en realidad son detalles estéticos mínimos. Los que cambian. Donde notará la diferencia será en el armamento que decidas portar, la estrategia y variedad de combos que utilices y, por supuesto, que tan bien desarrolles tus *Ninpo*. La técnica es vital tanto en multijugador como en la historia principal. Con la experiencia (o puntos) que ganes en combate podrás mejorar tus habilidades y desarrollar otras nuevas. Para continuar con las buenas noticias,

Ninja Gaiden 3: Razor's Edge (la diferencia de sus contrapartes en Xbox 360 y PlayStation 3) no necesita de *Online Pass* para jugarse a través de Internet, lo cual es un aliciente para quien quiera rentarlo, prestarlo o comprarlo seminuevo. El *Online Pass* es un código que se incluye al adquirir el juego y es requisito para entrar a *online*, pero es de un solo uso, por lo que si lo prestas o cambias, la otra persona no podrá conectarse a Internet. Otro de los juegos que lo utiliza es *Mass Effect 3*, pero no te preocupes: hasta ahora las versiones de Wii U están libres de ese requisito. Muy bien hecho, Nintendo.



▲ Parte importante del primer *NG* fue la música. ¡Un clásico en 8 bits!

Ya que si tienes ganas de armar la batalla campal con tus amigos (o enemigos), ¿qué te parecería una guerra ninja con hasta ocho jugadores simultáneos? Como complemento de la historia principal, tendremos el modo multijugador en línea, aquí podrás participar de forma cooperativa o competitiva, cualquiera de las dos te hará vivir la emoción de combate ninja. Hay modalidades como *Battle Royale* (todos contra todos) y

Una explosión de color

Cada uno de los participantes controlará a un ninja, defendiendo su honor en batallas que parecerán extraídas de una película de Akira Kurosawa. ¿Crees que eres el mejor peleador del mundo? Descúbrelo a través del juego en línea.



El lado sexy de este brutal combate



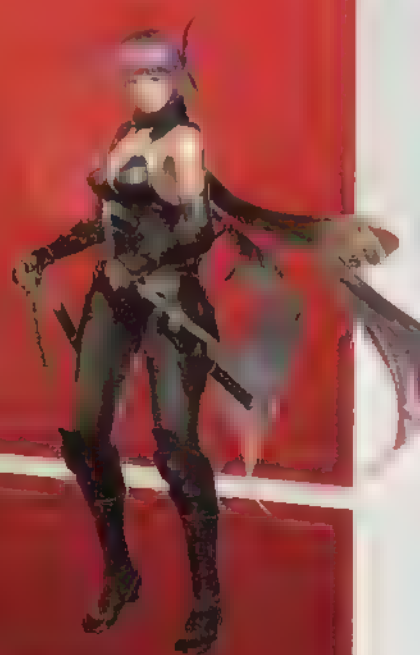
Momiji



Mizuro



Iwano Levi



Ayane

En conclusión

Ninja Gaiden 3: Razor's Edge llega para complacer a todos los jugadores que querían títulos más demandantes. No pasará mucho tiempo para que comencemos a disfrutar de la comodidad que ofrece la pantalla táctil, para darte acceso directo a los iconos de selección o modificación de características de líder del clan Hayabusa. Aunque también es válido decir que quizás les faltó más desarrollo para aprovechar el potencial de GamePad. En lo personal, me hubiera gustado jugar directo en el control, sin depender de la imagen de televisión. En cuanto a la historia, desarrollo de personajes y escenarios, no hay queja. Y

menos cuando seguirán actualizando el juego para complacer a los fans a través de Descargas de Contenido (DLC). La primera será el personaje Momiji, quien tuvo su primera aparición en Ninja Gaiden Dragon Sword para Nintendo DS, y cuya voz en inglés será interpretada por la cantante y actriz de doblaje Kate Higgins.

¿Juego de una ocasión o de uso continuo? Hay títulos que los juegas una vez y apenas terminan los créditos los archivas. Con este título no ocurrirá lo mismo. Opciones como modo multijugador, cooperativo y secretos harán que lo juegues una y otra vez.



▲ Descubre las debilidades del rival, así lo aniquilarás sin que lo note

El DLC gratuito para jugar con Momiji está disponible desde diciembre. ¿Ya la incorporaste a tu clan?

por Alejandro Ríos "Panteón"

NUEVA SECCIÓN

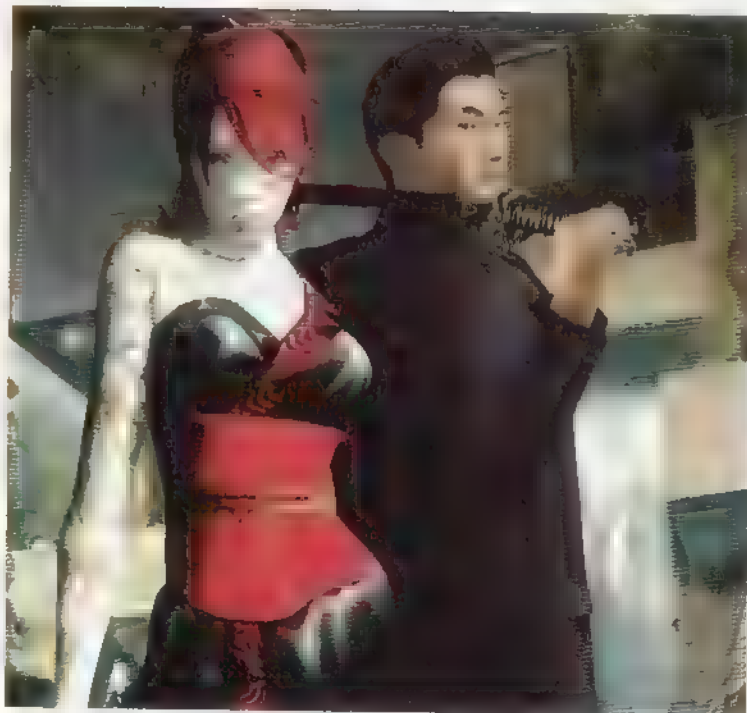
Sección novedosa llamada Reload. Como la evolución es necesaria, el Cementerio de Videojuegos también ha cam-

para la experiencia? ¡Comencemos!

Saga Red Steel

La experiencia de ir más allá de sólo presionar botones.

▼ El diseño de los personajes ayudó a la experiencia de juego



▲ El estilo de los combates fue muy innovador para su época



▲ Hay una cantidad decente de armas para enfrentar a los enemigos.



Red Steel

Un pistolero con katana... ¡genial!



Controles innovadores que le dan un gran estilo sin precedentes.



Te cansas mucho después de un rato de juego, y tiene mucho tiempo de carga.

Con la salida del Nintendo Wi todos nos quedamos sorprendidos por sus capacidades, siendo la interactividad del *wii mote* su atractivo principal. Ubisoft lanzó *Red Steel*, un FPS aprovechando este recurso: pues utilizabas una katana como arma principal además de usar un revolver en forma de mullaneas. Hasta el momento suena bastante bien, pero al jugar o te das cuenta de que controlar dos armas a mismo tiempo no es tan

Cargando...

El principal problema es que el juego tarda mucho en cargar, por lo que si te aburres en la primera parte del juego debido a esto, será mejor que no sigas porque esto nunca cambia. Debo reconocer la inteligencia artificial en los enemigos, pues a diferencia de otros juegos, en *Red Steel* ellos pueden darse so los cubriéndose de tus disparos, rodear objetos y atacarte por la retaguardia. Incluso se pueden rendirse

se arrodilla tras perder un combate, dándote la opción de demostrar tu piedad y perdonarles la vida o simplemente quitárselas. Dependiendo de la acción que tomabas, recibías puntos de respeto que te ayudaban progresivamente. Lo que sí considero risible es que al perdonar a un enemigo, este ya no te puede atacar pero tampoco puede recibir daño. Parece a que adquieren invencibilidad al arrepentirse de su vida de crimen. ¡Santas incoherencias Batman!

Debemos hacer notar que el uso de las dos armas es algo muy innovador

señalo como parece. Adicionalmente, el control no es del todo preciso, por lo que es sumamente difícil manipular las acciones del héroe, lo cual te llega a ocasionar varios conflictos al momento de estar jugando dentro de los escenarios.

De espadas y balazos

Hablando de armas, en lo que a tu katana se refiere, empuñarla durante los combates es algo incómodo a veces pero lo compensan al usarla, cuando el enemigo

No todo es tan malo

Aun así, tiene su lado bueno en el modo *multiplayer*, que permite hasta cuatro personas simultáneas. Claro que sugiero una sala enorme y preferentemente con una pantalla grande para que no hagan bostezos tratando de ver la pantalla dividida. Esta podría decirse que es la parte más interesante de este juego y lo que hace que valga la pena



Lenguaje moderado
Temas sugeridos
Violencia

© 2006



▲ El cambio de diseño le dio un estilo más sorprendente



▲ Los enemigos ahora son más agresivos que nunca

▼ El control de las armas mejoró sobremanera en relación con el primero



Red Steel 2

Sin miedo a arriesgarlo todo por la originalidad



El cambio fue notable en general. La historia es mucho más original.



No tiene modo para varios jugadores.



Some game play
contains mild
language and
moderate
violence

Algunos años más tarde Ubisoft por fin nos ofreció la secuela de su original, Red Steel, con el mismo formato de su predecesor: disparar un arma y pelear con la katana. En lo personal, no estoy de acuerdo con esa frase de que "las segundas partes nunca fueron buenas", para el caso de Red Steel 2. Indudablemente se superó en relación con la primera parte

Seis son multitud

Uno de estos cambios radica en que podías enfrentar a más enemigos al mismo tiempo (se sí), aunque las tandas de maleantes puedan llegar a veinte sólo te encargarás de seis a la vez mientras los otros "ponen su ficha". Curioso, ¿no? Conforme vas avanzando en la historia podrás ir mejorando tus

habilidades, conseguir nuevas técnicas, armaduras y armas, lo cual le da un estío lo más personalizado.

El que pega primero...

Este título es notable por haber sido de los primeros (junto con Wii Sports Resort) en usar el Wii Motion Plus, lo que ayudó enormemente a la experiencia en cuanto a los movimientos, pues al ser más precisos ya no te peleabas tanto tratando de dar espadazos a lo loco y así lograbas tener una mejor estrategia de ataque.

Era posible con algo de práctica desviar las balas de los enemigos con tu espada como si fueras Deadpool, el problema era que los malos también podían hacer lo mismo, y eso era muy peligroso.

No tan sanginario

Otro cambio interesante es que en este juego se usaron gráficos *cel-shaded* a diferencia de su predecesor, que era mucho más realista. Curiosamente, se podría esperar que siendo una secuela los elementos se duplicaran, como la cantidad de violencia, sangre y demás. Pero esto no pasó en Red Steel 2, pese a que es más intensa en cuanto a *gameplay*, no tiene exceso de sangre, haciéndolo más apto para jugadores un poco más jóvenes.

Cuando acabas con un enemigo, éste se desvanece en una nube de humo, en lugar de tener una muerte explícita como pasaba en el primero. No es que este giro sea malo, pero sí demuestra que no es necesaria la sangre.

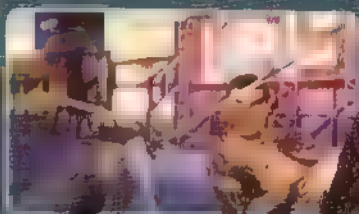
La secuela mejoró en todos los aspectos, sobre todo en el uso del Wii Motion Plus



Red Steel 3

Nuevo héroe

Más armamento



Otro escenario

Al haber un nuevo héroe, definitivamente sería genial.

Regreso del héroe

Vaya que este modo nos hizo falta en la segunda entrega. Por esta razón, si el tercer Red Steel no lo tiene, será muy molesto para los fans.

Cambio en el diseño

Ya vimos dos tipos de estilo en los gráficos de ambas entregas. La pregunta es: ¿cuál es mejor para la tercera? ¿Preferirías el estilo de Red Steel 2 o el de Red Steel 3?

Ese lejano viejo Oeste

Creíste que no iba a mencionar que el juego incorporó elementos de viejo Oeste, ¿verdad?, pues no es así. Y creíste que aunque fue raro, considero el cambio como una estrategia inteligente. Si hubiéramos visto otra historia de mafia y rescate, tendríamos algo muy similar al primero. Este detalle le dio cierta frescura que hace falta en franquicias que ofrecen lo mismo.

Aventura en solitario

No todo puede ser felicidad y en Red Steel 2 pese a que era un juego superior en casi todos los aspectos en relación con el primero, se eliminó por completo el modo *multiplayer*. Hubo suficiente espacio para enfocarse en ofrecer una mejor experiencia para un jugador y no incluir un modo *multiplayer* con poca calidad, lo cual consideramos algo lógico pero arriesgado por la respuesta de los fans.

► La combinación de armamento fue definitiva para su éxito



Verdicto ACEPTABLE

Este artículo que a pesar de que RS 3 no es un juego de los primeros juegos en Wii, y que ofrece ciertas bondades, no es un juego obligatorio para tener en tu colección. Hablando de RS 2, puede recomendarse sin problemas, pues tiene muchas mejoras en cuanto a jugabilidad y gráficos, y es un juego de los mejores en su género.

ENTRETENIMIENTO

por Hugo Hernández

► La altura de Ralph es de 2.75 metros y pesa 291 k.los

Feedback time! Siganme en Twitter @HugoHernandezB

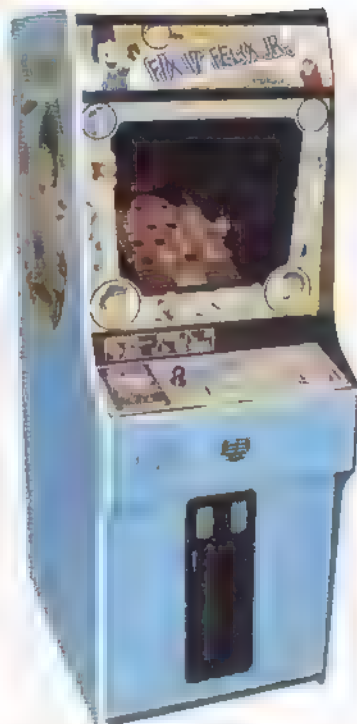


NUEVA SECCIÓN

El videojuego más popular de la historia se convierte en una película de animación. Wreck-It Ralph es la historia de un personaje secundario de un videojuego que decide salir de su mundo virtual para conocer el mundo real.

Wreck-It Ralph

Un videojuego alucinante para todos los fans de los videojuegos



◀ 120501 es *Hi-Score* del juego; también es el nacimiento de W Disney



◀ La cantidad de personajes viajantes en Video Central, es 1.200.



▶ La máxima cantidad de bichos (Cybugs) en pantalla es de 190.000

INFO

- Título en español: **Ralph, el Demoledor**
- Dirigida por: **Rich Moore**
- Producida por: **Clark Spencer**
- Música original: **Henry Jackman**
- País: **Estados Unidos**
- Año: **2012**
- Compañía: **Walt Disney Animation Studios**

Ralph es el antagonista del juego ochentero *Fix-it Felix Jr.* (cualquier parecido entre *Donkey* y *Jumpman* es mera coincidencia) quien luego de 30 años demoliendo un edificio y dormir en el mismo basurero siente los estragos de la rutina y su trabajo ya no lo satisface, por lo que cae en una crisis existencial, preguntándose si hay más cosas en la vida que destruir objetos. Una noche, **Ralph** desde su ermitaña lejana observa cómo festejan a Félix, el héroe de su juego, por lo que empieza a cuestionarse sobre si él no es

grarlo necesita ganar una medalla. Pensando en cómo obtenerla, recorre los rincones de Video Central, cuando se encuentra a un soldado de *Hero's Duty* quien le dice: "Tanto trabajo para una simple medalla". ¿Alguien dijo medalla?

Justo allí da inicio la emotiva travesía de **Ralph** por conseguir ese cambio en su vida que tanto necesita, cruzando por diferentes videojuegos y provocando conflictos en otros tantos. Pronto, el gigante demoledor conocerá a la ruda y sexy sargento Calhoun, quien saldrá de

su videojuego para evitar una catástrofe en *Sugar Rush* (juego de carreras tipo *Mario Kart*), videojuego en donde **Ralph** conocerá a Vanellope Von Schweetz, una niña rebelde con quien formará una amistad entrañable. Pero algo sombrío les aguarda en ese mundo de dulces y chocolate. Un misterioso ser tratará a toda costa evitar que la pequeña niña, a quien llama un simple *Bug*, participe en las carreras, al mismo tiempo que intentará borrarla de todo el sistema. ¿Cuáles serán sus motivos? ¡Chécala! Es un *must-have* para todo videojugador.

Ralph busca ser reconocido como héroe, aunque vaya en contra de su naturaleza de villano

algo de algo así, de ganarse el respeto, encontrar amigos, de ser feliz. ¿Crudo? ¿verdad? Armándose de valor, decide ver qué ocurre en el Penthouse del edificio la fiesta de 30 aniversario de *Fix-it Felix Jr.*, a la que no fue invitado por ser el villano. Todos juzgaban y rechazaban a **Ralph** sin conocerlo, por ello decide demostrarles que no por ser el villano quiere decir que no pueda cambiar y ganarse el respeto de los demás. Sin embargo, para lo-

▶ Al grito de "¡Voy a demolerlo!" destruye todo a su paso.

La trayectoria de Rich Moore



Cuatro mundos de juego

Wreck-it Ralph tiene un sinnúmero de referencias a videojuegos, por lo cual seguramente entenderás todos los chistes y detalles. Aunque eso sí, aquí en que esté alienado de este entretenido mundo interactivo pase por alto y hasta piense ¿y este loco de qué se nie?

En total se recrearon cuatro mundos principales: el mundo de 8 bits que da vida a la Arcade; Fix-It Felix Jr.; el segundo que vemos es Grand Central, una estación de trenes que sirve como

punto de reunión y traslado para que los personajes crucen de un lugar a otro. También encontramos el mundo futurista Hero's Duty, inspirado en los juegos de acción en primera persona tipo Call of Duty, y claro, el colorido y divertido Sugar Rush, en donde la mayor parte de la acción tomará lugar. Allí todo se vive y respira a través de las carreras en Go-Karts hechos de galleta, caramelo y chocolate.

Cameos y participaciones

Durante la película verás a personajes

como Ryu, Ken, Zangief, Bowser, Kano, Dig Dug, Root Beer Tapper, Pooka, Fygar, Frogger, Peter Pepper, Dr. Eggman, Neff, Sonic, Chun-Li, Clyde y muchos otros más. ¿A cuántos identificaste? Ahora bien, te recomiendo que veas esta película en inglés ya que muchos de los actores de doblaje de los videojuegos también prestaron su voz para la película, dando más congruencia e identidad al filme. Y claro, coincido con muchos, ¿Chilindrino (Ma Antoneta de las Nieves) doblando a Vanellope en español? Ese fue uno de los errores más serios que le noté, pues ya la voz no le da para mucho e inmediatamente se nota la edad, siendo incongruente con la imagen de Vanellope.

¿Game Over?

Para nada. De hecho, Rich Moore ya ha dejado ver que está interesado en desarrollar ideas para la secuela y le interesaría agregar personajes de juegos en línea, así como abarcar franquicias más recientes. ¿Qué opinas?

Veredicto
¡Quiero el Blu-Ray!



¡BONUS!

Rise of the Guardians/ ¡Se solicita en Wii U!

Rise of the Guardians



Las leyendas se unen para salvar a los niños de una gran amenaza

■ **INFO** ■ • Título en español, El origen de los Guardianes • Dirige Peter Ramsey • País Estados Unidos • Año 2012

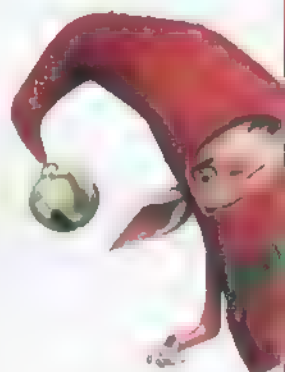


▲ La película está basada en los libros The Guardians of Childhood, de William Joyce



▲ La música quedó a cargo de Alexandre Desplat (Fantastic Mr. Fox, The King's Speech)

Como festejo navideño, la compañía DreamWorks nos trae una historia a que sale de lo tradicional para llevarnos a vivir una aventura extraordinaria. El argumento advierte sobre un espíritu maligno que planea robar los sueños de los niños, como método para dominar al mundo y, de paso, aniquilar a Los Guardianes. Así que ellos deberán reagruparse y prepararse, contraataque. El equipo lo conforman Santa Claus (Alec Baldwin), el Conejo de Pascua (Hugh Jackman), el Hada de los Dientes (Isla Fisher) y el Sandman.



El nuevo recluta

Para lograr su objetivo, necesitan la ayuda de Jack Frost (Chris Pine). Juntos desafiarán todo reto y emprenderán una espectacular misión que los llevará a través de los blancos parajes de Polo Norte, las calles de Shangái o un pequeño pueblo en Nueva Inglaterra. ¡Únete a los Guardianes y salva al mundo en dos o tres dimensiones!

Veredicto
Recomendable



Lollipop Chainsaw

La divertida aventura de una portada con un arma

Son los días de la adolescencia cuando descubrimos que el mundo no es como nos lo pintan. En este juego, la protagonista es una adolescente que se convierte en una cazadora de zombies. El juego es una mezcla de acción y aventura, con un toque de humor. La protagonista es una adolescente que se convierte en una cazadora de zombies. El juego es una mezcla de acción y aventura, con un toque de humor.

**¡SE SOLICITA
EN WII U!**



FINALES



▼ El desenlace de una de las historias más emotivas.



The Legend of Zelda **Skyward Sword**

⋮ Conoce la conclusión de esta maravillosa obra



▲ En este momento el destino de Link quedó marcado



▲ Si no hubiera sido por ella, todo...



▼ El comienzo de una jornada que nunca olvidará

Todos podemos ser héroes, lo único que necesitamos es el valor para aceptarlo y enfrentarlo



The Legend of Zelda: Skyward Sword es una de las obras más increíbles de la pasada generación de consolas. Nintendo llevó al Wii al límite de sus capacidades para ofrecernos una aventura mágica no sólo por su argumento, sino también porque es capaz de demostrarnos que mientras haya determinación nada en la vida es imposible y no debemos rendirnos en ningún momento.

Todo comienza en Skyloft, una tranquila isla en el cielo, donde nace nuestro héroe Link, quien gusta de dormir hasta tarde o bueno, hasta que su gran amiga lo va a despertar cada día. Zelda.

De este modo, transcurre su vida tranquila, hasta que cerca del festival del pueblo Zelda es secuestrado por una criatura horrible. Su padre se consterna; la única esperanza es Link. Él debe aceptar su destino y buscar a su amiga en las tierras bajas, donde lo ayudará Fay, un espíritu que lo acompañará en su camino alertándolo de peligros y recordándole

su deber como elegido de los dioses. Es un camino largo, ya que no se enfrenta a un enemigo común y corriente, sino a la representación del mal en persona, así que necesita un arma especial, una espada que pueda enfrentar cualquier adversidad, pero para forjarla necesita recorrer varios templos ubicados en las tierras bajas.

Al final, cuando por fin logra dar vida a la espada, se da cuenta de que no es un arma cualquiera, es nada menos que la Master Sword. Si la leyenda de la espada de la serie es creada en este capítulo, por lo que ahora muchos misterios se aclaran.

Todo parece ir mejor que nunca hasta que se encuentra a Zelda en uno de los templos. Él está contento, piensa que ahora es momento de regresar a casa y ser felices, pero no sabe que Zelda es en realidad una diosa, cuya misión es proteger a Skyloft, incluso con su propia vida, ya que ahora que el mal está por cubrir todo el mundo ella debe usar su energía para impedirlo. El único problema es que para ello debe

entrar en un profundo sueño del cual sólo podrá despertar si Link logra derrotar al Heraldo, como se le conoce a este ser de maldad que amenaza la vida.

Zelda pide a Link que luches con todas sus fuerzas y con lágrimas en los ojos le recuerda cuando todas las mañanas lo despertaba para disfrutar juntos un nuevo día, porque ahora ha llegado su turno. Link debe prometer que despertará a Zelda y todo será felicidad.

Sin duda, uno de los momentos más emotivos no sólo de este juego, sino de toda la serie. Ahora sólo queda tomar valor, recordar los buenos tiempos que pasaron juntos y enfocarse en la batalla final, la cual se espera complicada, sobre todo porque el Heraldo no estará solo; cuenta con cientos de pequeños demonios que intentarán impedir la entrada a su dimensión, pero el amor y la amistad son las armas más fuertes que existen, y Link logra vencer y ponerse mano a mano con su rival, todo está por terminar.



◀ El mal jamás logrará vencer mientras existan héroes que lo enfrenten

▼ El momento de la batalla final, Link lucha con el corazón.

▲ Aquí comenzó la maldición que ha perseguido a Link

El destino podrá estar marcado, pero nosotros elegimos cómo vivirlo y enfrentarlo

La batalla final

Como se esperaba, el enfrentamiento contra el Heraldo es difícil. El ambiente no ayuda en lo más mínimo, pero con gran determinación Link logra conectar el golpe final. Mata a su enemigo y Zelda está a salvo. Sin embargo, no todo es felicidad, ya que antes de morir el Heraldo recuerda a Link que la suya será una lucha eterna: no importa cuán-

tas veces deba regresar, se volverán a ver las caras: una amenaza que no se debe tomar a la ligera. De regreso a las tierras bajas, Link se encuentra con Zelda. Ella ha despertado, cumplió su promesa, pero ahora vive una de las partes más difíciles para nuestro joven héroe: debe despedirse de Fay, su guía, su amiga. Le recuerda que su misión ha terminado y ahora ella debe dormir

en el interior de la espada, dejando la posibilidad de un próximo encuentro en otra vida. Líneas que llegan al corazón sobre todo porque, al final, Fay agradece a Link por la aventura, un gesto que había de gran vínculo que nació entre ambos al vivir esta gran jornada. Ahora la Master Sword está esperando por un nuevo héroe, quien tal vez nunca sepa que un espíritu lo acompañará a cada paso que dé. Después de terminar esta gran obra, toda la cronología de Zelda toma sentido, ahora jugamos los títulos pasados desde otra perspectiva: sabemos la responsabilidad que tenemos al tener en nuestra mano la Master Sword o el Escudo de Hyrule.



Fay

No importaba que tan difícil fuera la situación. Fay jamás te dejaría solo.

► En el cielo, el aire siempre será puro, como la amistad



Game Over

Sin duda, es uno de los finales más emotivos que existen para un juego de Wii. Simplemente, es brillante y espectacular.

CLUB ♦ ♦ ♦ NINTENDO

Suscríbete
hoy mismo



**Obtén
25% de
descuento**

Sobre el precio
normal de \$360

Hazlo *on-line* en

clubnintendo.lus.com.uy

Llámanos y te informaremos sobre
las diferentes formas de pago.

Teléfono: 52 65 09 90 o al 01 800 849 9970

¡Con gusto te atenderemos!

Vigencia. Febrero 8 de 2013 CLU822/01-6444

Recibe 12
ejemplares al año
por sólo

\$270

VISTAZO A JAPÓN ●

► Una gran sorpresa llega a toda velocidad

Bienvenidos sean una vez más a Vistazo a Japón, en esta ocasión les presentaremos de una gran serie de animación



© Nintendo

FLCL フリクリ

Una obra maestra de GAINAX que no volverá a tener un lugar en la historia del anime.

© 1998 M.A. Production Co.
© animaparc



▲ La mayoría del tiempo Mamimi juega en su teléfono celular



▼ A pesar de ser una chica mayor, actúa como una niña

Shacemos referencia a las mejores casas productoras de anime sin duda una de las que ocuparía los primeros puestos sería GAINAX en la que siempre se han preocupado por ofrecer algo más que una historia simple con grandes efectos visuales. Realmente, intentan impactar en nuestra vida para que podamos valorar todo lo que tenemos a nuestro alrededor.

Aquí no pasa nada

FLCL es un anime que se comenzó a transmitir en el 2000, colocándose

es bastante extraño. En ocasiones simplemente no entenderán nada de lo que ocurre, pero no se preocupen, es normal. De hecho, es lo que quieren los creadores, que vayan uniendo las piezas poco a poco hasta encontrar respuestas y su propia conclusión de los hechos.

La vida es impredecible, nada es seguro, un día puedes estar en un sitio, feliz y a la siguiente vivir un drama, pero también la mejor de las sorpresas, algo que la cambie para siempre. Como le pasa a nuestro protagonista, un

para él, representa un grave conflicto debido a que representaría una traición a su hermano, que en ahora está lejos.

Cambio de vida

En una tarde en la que parecía que nada más iba a pasar, Naota y Mamimi platicaban de beisbol, mientras caminaban a casa, cuando de pronto una motocicleta a toda velocidad golpea a Naota. La conducía una mujer de nombre Haruko, quien de inmediato comienza a ver qué le pasó al niño, Mamimi cree que está muerto. Pero no es así, solo



La vida siempre nos presenta sorpresas, algunas pueden cambiar nuestro destino.

como una de las más vistas de aquel año, además de ser premiada en varias categorías, sobre todo su historia, la cual se desarrolla de manera rápida, en algunos momentos tienes que regresar un poco el video para poder seguir lo que está ocurriendo. Ahí radica mucho de su magia y éxito.

Bien, comencemos a hablar del argumento de FLCL, que es donde estarán la mayoría de las dudas y que, insistimos

joven de nombre Naota, quien está aburrido, cada día es igual al anterior, no encuentra motivaciones para vivir. Todo lo que hace es pasar el tiempo con Mamimi, la novia de su hermano, que desde que se fue a Estados Unidos a jugar beisbol no hace otra cosa más que estar con Naota en una actitud por cierto bastante sospechosa, ya que desde el primer minuto de la serie dan a entender que Mamimi desea algo más que una amistad con Naota, lo cual

algo aturrido así que para que salga de ese estado, Haruko sin pensarlo mucho le da un fuerte golpe con su guitarra en la cabeza, obviamente con esto despierta. Al ver que todo está bien Haruko se va y Naota y Mamimi siguen su camino, piensan que solo se trata de una loca más en la ciudad, no le prestan mucha atención, sin darse cuenta de que ese hecho cambiará su vida para siempre. Es el comienzo de una nueva etapa que nadie se esperaba.

▼ Una imagen clásica, Naota con Mamimi caminando por la calle



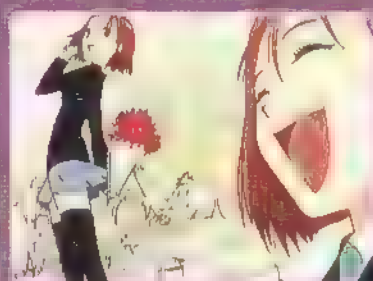
Gainax



Evangelián

¿Qué podemos decir de esta serie que no hayamos dicho ya? Es la más grande creación en el anime en general, una obra que debes disfrutar.

Onegai



Karekano

El amor también tiene sus complicaciones, como lo deja ver esta gran serie, adaptación de GAINAX del famoso manga, que aún ahora es de los más vendidos en todo Japón.



Gurren Lagann

Para muchos, al nivel de Evangelien en cuanto a su argumento, así de grande esta pieza clásica que GAINAX nos ha regalado, te vas a volver uno de sus seguidores.

No terminan las sorpresas

De regreso a la monotonía eso pensaba Naota cuando llega a su casa después de los extraños eventos que han pasado. Se dispone a cenar con su familia cuando de pronto Haruko, la chica con quien tuvo el accidente, está en su casa, al parecer conoció a su papá y este la ha invitado a vivir con ellos. Si es sumamente extraño pero así pasó, aunque todo tiene una verdadera intención, la de Haruko estar cerca de Naota, y la del padre de Naota estar cerca de Haruko, ya que le parece bastante atractiva.

Después de una larga discusión en la mesa respecto a dónde pasará la noche, la invitada Naota va a su cuarto, se encuentra cansado pero se da cuenta de que algo no está bien con el golpe que le han dado con la guitarra. Le produjo un "chichón" que no es normal, es demasiado grande por lo que intenta ocultarlo tras un parche, él cree que luego de unos días se le quitará, que nadie lo va a notar. Lo cual es cierto,

nadie lo nota, excepto Haruko, que en lugar de acompañarlo a su escuela le revela la verdad tras su herida.

Si crees que la serie es confusa, créenos, hasta ahora te hemos contado la parte digerible, pero viene lo complejo, así que pónganse cómodos y abran su mente. Haruko le revela la protección de la frente a Naota, y ve que tiene algo como un cuerno, enorme, que después de otros golpes muestra su verdadera forma. Se trata de un robot cuyo rostro es una pantalla de televisión, el cual, después de su aparición es esclavizado por Haruko para que realice las tareas domésticas: lavar, planchar, en fin. Pero eso no es lo raro, lo intrigante es ¿por qué le salió un robot de la frente?, pues es uno de los grandes misterios de la serie, que a lo largo de sus seis capítulos van explicando lentamente.

Es en este punto cuando muchos aficionados al anime deciden abortar la misión y mejor mirar hacia otro lado, pero lo cierto es que resulta un deleite

Una nueva vida



▼ Aquí podemos ver a los tres personajes más unidos de la serie.

Como acostumbra GAINAX, intenta que los espectadores se diviertan con los retos. Esto es algo que se debe aplaudir.



► Un atardecer siempre marca el comienzo de una nueva aventura.



▲ Al robot que sale de Naota lo ven como un dios

Los conflictos en las relaciones personales serán uno de los temas a tocar en la serie

El robot, que llaman "Canti", aparece en ciertos momentos cuando a otras personas les salen otras criaturas de la cabeza. Bastante raro pero así ocurre. Es entonces cuando se come a Naota para transformarse en un robot más poderoso, capaz de pelear contra quien sea siempre apoyado por Haruko y su guitarra.

¿Qué está pasando?

Todo es muy raro, pero comienza a tomar sentido cuando te das cuenta de que una organización, Medica Mechanical, que se encuentra en el centro de la ciudad y tiene forma de plancha (sí, de plancha, como están las cosas en la trama, es de lo más normal que se ve), desea controlar a todas las personas de la ciudad para que actúen como automatas: máquinas programadas para actuar sin reclamar en absoluto. Esto, obviamente, para que jamás se quejen de los planes de conquista mundial que tienen. Haruko y otra organización saben de esto por lo que desean detener sus planes al mismo tiempo que despiertan

a el Rey Pirata, otro robot que sin problemas puede terminar con la organización en segundos, y que descansa dentro de Naota. Solo él puede despertarlo, pero necesita paciencia, calma y mucha concentración.

En esta parte de la trama te das cuenta de que Haruko es realmente un extraterrestre que desea el poder de Rey Pirata sin importarle nada más, por lo que desata una batalla final contra Medica Mechanical, en la que todo el futuro de la humanidad está en juego.

No vamos a contarle, final porque no lo entendamos, ¡a, a, ja, es broma! Deben verlo por ustedes mismos, pocas veces se logra algo tan especial y enigmático como este final: nada se espera lo que ocurre, es ahí donde destaca sobre otras obras.

FLCL es una gran historia de GAINAX, que nos deja claro que el estudio siempre será el que decide el camino a seguir en

el medio. A pesar de lo rápido que se desarrollan los hechos, tiene muchos mensajes ocultos en la personalidad de cada protagonista. Por ejemplo, Momimi, que en esa forma reafirmada de ser oculta, miedo a la realidad, sabe que su novio la ha dejado, no quiere aceptarlo y ve en su pequeño hermano una manera de sustituirlo. Un dilema que si bien pareciera raro, es muy común.

Les recomendamos bastante esta obra, quizá deban verla más de una ocasión para comprender todo. Bien vale la pena, la historia, música y personajes son simplemente asombrosos. No se arrepentirán de haberle dedicado tiempo.

Esperamos que hayan disfrutado de esta obra que seleccionamos para Jn V stazo a Japón. Recuerden que pueden hacernos comentarios y peticiones por correo electrónico, o bien mediante Twitter. Tomaremos en cuenta todas las opiniones, son muy importantes para nosotros.

Alta definición



Regresa el más grande



Una larga espera por fin ha terminado

La más grande aventura

Pasaron muchos años desde que vimos a **Goku** despedirse a la fin de **Dragon Ball GT**. Terminaba una etapa en el mundo del anime, y junto con él, se iba parte de la niñez de millones de fanáticos que desde ese momento han esperado con ansias su regreso. Muchos dudaron de que ocurriría, pero por fortuna el mismo Akira Toriyama, creador de todo el universo **Dragon Ball**, lo ha confirmado: **Goku** y sus amigos estarán de regreso este mismo año.

Se trata de una nueva película situada en el contexto de **Dragon Ball Z**, que aparecerá en Japón en marzo de 2013.

bajo el título **Dragon Ball Z: Battle of Gods**. No se han dado detalles del argumento, pero realmente es una gran noticia para todos los que esperábamos ver de nuevo a **Goku** en una batalla como hace varios años. Toriyama ha confirmado que veremos mucha acción a estilo clásico, así que es seguro que muchos de los que crecimos con este personaje derramemos algunas lágrimas por la nostalgia que nos generará este acontecimiento. No se sabe en qué fecha aparecerá en otros territorios pero confiamos en que pronto se aclararán estos datos, sabemos que muchos están desesperados.

Visita

<http://www.dragonball2013.com>

Prepárate a elevar tus manos al cielo...
¡Goku ha vuelto!



En corto

Bravely Default es uno de los juegos que están dando de qué hablar en Japón, una maravilla de Square Enix.

El samurái de la cruz



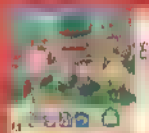
Toma tu espada

En los años noventa uno de los anime que más éxito tenía en todo el mundo era **Rurouni Kenshin**, que nos narraba la dramática historia de un samurái. Pues bien, más de 10 años después ha llegado a la pantalla grande en Japón. Lo interesante es que, según rumores, pronto aparecerá en los cines de todo el mundo. De confirmarse, sería todo un suceso.

Visita

Top
N3DS

Más
vendido
en Japón



¿YA TIENES LA NUEVA muy INTERESANTE JUNIOR?



CADA EDICIÓN
INCLUYE:
**MEGAPÓSTER
DOBLE**



**TARJETAS
COLECCIONABLES**



**¡CORRE
POR ELLA!**



VISITA
NUESTRA
PÁGINA DE
INTERNET

www.facebook.com/Muyinteresantejunior
www.muyinteresante.com.mx/junior

TIPS

▼ Mario regresa a la acción en una aventura con su estilo clásico!



New Super Mario Bros. U

El *gameplay* que todos disfrutamos, ahora en alta definición!



¡Héroes al rescate!

Los hermanos Mario y los Toads tienen un nuevo aliado: ¡tú!

Mario

Es el icónico personaje nuevamente debe rescatar a la princesa Peach



Luigi

Es el complemento perfecto para el equipo de valientes héroes



Mii

¡A algunos modos de juego se podrán disfrutar con tu propio Mii!

Toads

Los honguitos también pueden usar todas las habilidades del juego



- Compañía Nintendo
- Desarrollador Intelligent Systems
- Categoría Plataformas
- Jugadores 1-5
- Nivel de reto Medio

Mario y compañía están listos para la nueva aventura en HD, pero esto no significa que será un territorio ajeno, pues el modo de juego es muy parecido al tradicional, desde hace décadas. Si jugaste los anteriores *New Super Mario Bros.*, te sentirás justo como en casa porque se conservan muchos de sus elementos en esta entrega, pero también hay cosas novedosas que debes tener en cuenta y

conocer para que estés preparado para la acción. No olvides que puedes invitar a tus amigos a que compartan la experiencia y todos se enfrenten a Bowser y a sus malvados Koopalings.

Lo primero que debes saber es que todos los personajes se controlan de la misma forma, también, que puedes usar los items para transformarse y sacar provecho de las habilidades que

los trajes les proporcionan. Cabe hacer notar que cuando juegas entre varios cada quien tiene su contador de vidas, por lo que debes cuidarlas mucho y no confiarte. Asimismo, aparecerán más items de las cajas para que tengan mayores oportunidades de tener cada quien sus trajes y estar mejor preparados para los combates. Pero si pierden a, mismo tiempo, deberán comenzar la etapa de nuevo.

Jugar entre varios es más divertido, se pueden ayudar a pasar las escenas



► La bella Peach espera cautiva con los Toads

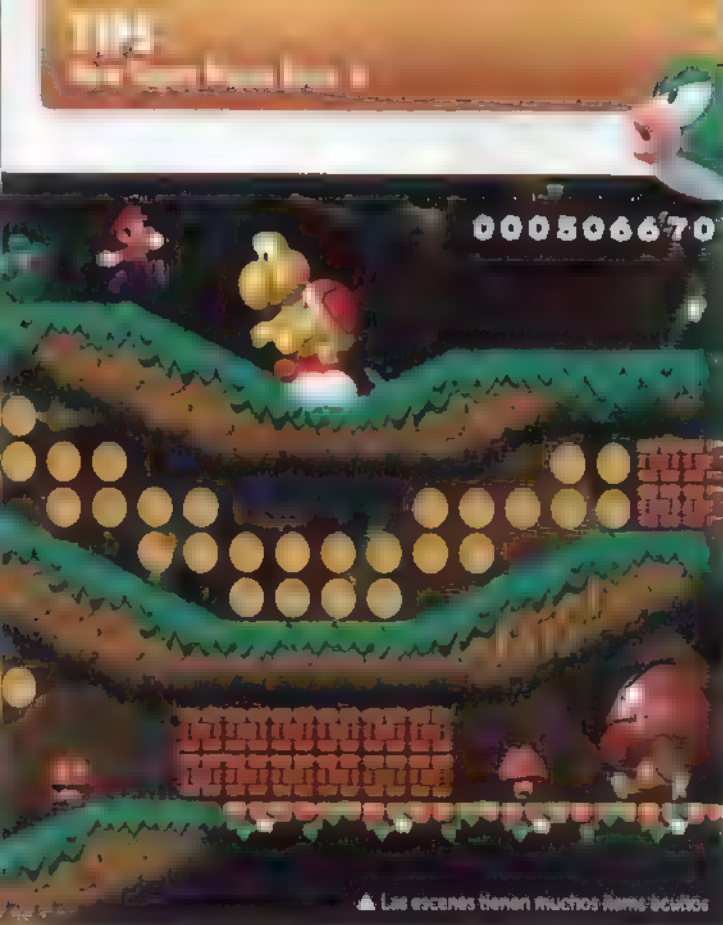


▲ Es más divertido y fácil pasar las escenas cuando todos participan en la acción

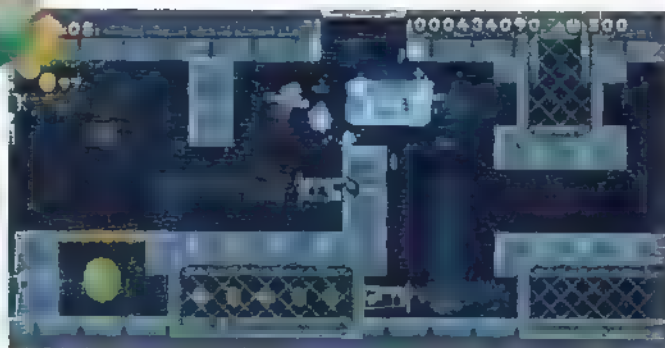


Violencia animada

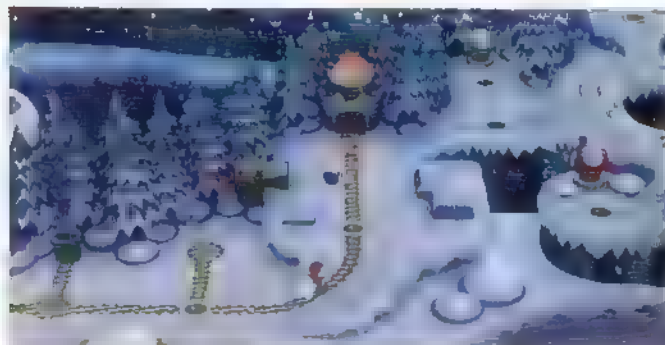
© 2011 Nintendo



▲ Las escenas tienen muchos secretos



▲ El traje de Ice Mario te permite detener a ciertos oponentes, aun a los jefes.



▲ Cuando tocas un enemigo en el mapa, comenzarás una batalla especial.

Usa tus habilidades

Los trajes que puedes usar son muy útiles al momento en que una etapa es sumamente difícil, pues te permiten derrotar a los enemigos de una forma más rápida, o bien poder alcanzar sitios que normalmente no podías.

No olvides que dentro de cada etapa hay zonas ocultas a la vista: estas pueden ser localizadas si revisas bien las paredes y sitios sospechosos, y bien

vale la pena hacerlo, pues dentro hay ítems, monedas, vidas y otras cosas que te ayudarán a sobrevivir en cada uno de los mundos de este juego.

¡Ve por las monedas!

Al igual que en otras entregas, hay tres monedas estrella en cada una de las etapas. Si las juntas todas, podrás obtener una estupenda recompensa al final de juego: las que no debes de revisar cada lugar que te parezca interesante

dentro de cada etapa, o podrías perder: no solo de los ítems, sino también de las monedas que te darán acceso a los últimos niveles de la aventura.

Por cierto, recuerda que puedes volver a entrar a los mundos y etapas que hayas visitado anteriormente, esto te ayudará sobremanera a conseguir vidas, trajes y recoger las monedas estrella que hayas olvidado. Si algo te falta, no dudes en entrar nuevamente!



▲ Es posible rebotar en los peces para alcanzar monedas altas.



Modo Boost

¡Todos a jugar!

Cuatro personas pueden participar controlando a los personajes principales, y un quinto jugador puede usar el GamePad para ayudarlos poniendo bloques para evitar que caigan en un abismo o puedan alcanzar lugares inaccesibles.

Conoce a los enemigos

Las hordas de Bowser son vastas, he aquí unos ejemplos:



Nabbit

Este personaje se robará ítems de las casas hongo; si lo puedes capturar, recibirás un regalo especial.

Thwomp



Waddling

Esta ardilla no parece dar muchos problemas, ¿verdad? ¿Pero realmente tiene habilidades en contra de los malos?



Foo

Porcupuffer



Monty Mole



Blooper Nani



Sumo Bros.



Muncher



Piranha Plant



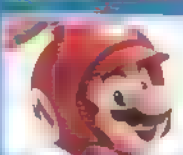
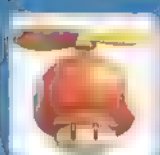
¡Pasa el tiempo!



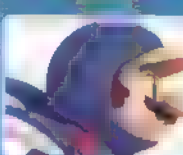
Ice Mario



Invincible Mario



Propeller Mario



Penguin Mario



Fire Mario



Mini Mario



▲ Ponte de acuerdo con tus amigos para que juntos tomen los ítems



▲ No olvides que si uno muere, los demás pueden seguir peleando

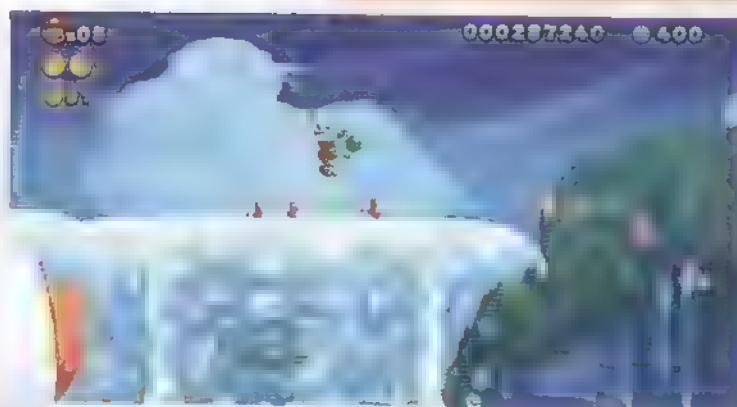
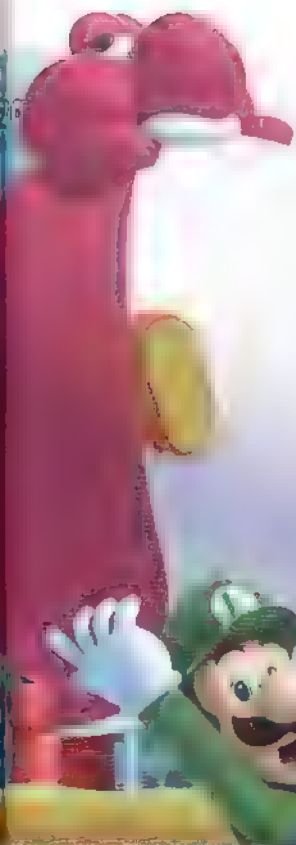
Jugando en equipo

Cuando más personas participen en un mismo juego hay pros y contras pues aunque se pueden coordinar para poder tomar las monedas numeradas de forma más fácil y vencer a los enemigos grandes de manera más sencilla también puede haber confusiones, especialmente si no aprenden a trabajar en equipo y permitir que los demás tam-

bien tomen ítems y poderes. Antes de cada juego es necesario que se pongan reglas y que todos estén de acuerdo en lo que se va a hacer. Si logran una buena comunicación, los jefes serán pan comido y podrán avanzar mucho más rápido dentro de las escenas lo cual,

les ahorrará mucho tiempo y podrán mejorar sus resultados. ¡Es hora de jugar cooperativamente!





◀ Yoshi regresa para ayudar a los héroes. ¡Sus habilidades son geniales!



▲ Usar sabiamente cada poder es vital para encontrar todos los ítems

▲ Las habilidades de estos dinosaurios te ayudarán a pasar mejor las escenas

Los Yoshis

Además de los trajes que te proveen de habilidades más allá de las acciones normales, puedes tener la ayuda de la raza de dinosaurios que ha favorecido al plumero desde hace mucho tiempo.

El Yoshi verde se controla de manera similar a como se usaba en *Super Mario World*, pero aquí tiene otras habilidades que puedes aprovechar. No olvides que es capaz de comerse incluso los proyectiles de los enemigos y que puedes

usarlo para alcanzar zonas altas para alcanzar las monedas estrella y conseguir ítems variados.

Yoshis de colores

Adicionalmente al verde, hay tres Yoshis que te serán de gran ayuda para ciertas escenas dentro de los mundos. Todos pueden comerse a casi todos los enemigos, lo cual es bastante útil en las etapas llenas de mafiosos.

El azul puede lanzar burbujas que atrapan a los adversarios y así obtener ítems variados de ellos.

El rosa se infla para que lo tomes y vuelas como si fuera un globo. Esto es sumamente útil en áreas con abismos.

El amarillo sirve para iluminar las zonas oscuras en donde casi no ves los elementos en pantalla. Claro está que para usarlos debes presionar el botón R, o bien agitar el Remote.



Usa a los Yoshis

(No olvides alimentarlos)

Recuerda que para que puedas tener los beneficios de estos simpáticos personajes es necesario que los encuentres en el mapa. Una vez que lo tengas, podrás entrar a un mundo y hacer uso de sus habilidades especiales.



Los Koopalings

Ellos son los jefes de cada uno de los mundos

Morton Koopa Jr.

Con su martillo provocará temblores y te golpeará. Usa el traje de ardilla o de hielo.

Iggy Koopa

Este es uno de los que usan las varas mágicas para atacar, no dudes, lánzale fuego rápidamente.

Roy Koopa

Su cañón le da la ventaja sobre los hermanos fontaneros. Procura usar el traje de hielo o ardilla.



Lemmy Koopa

Trata de quedarte muy arriba con el traje de ardilla para que esquives sus embestidas.

Wendy O. Koopa

Ella patina de un lado al otro y lanza aros de energía. Trata de saltarla y caele en la cabeza.

Larry Koopa

Este peligroso jefe usará su magia para tratar de vencerte. Equipa el traje de ardilla.

Ludwig Von Koopa

Cuando veas que hace aparecer sus clones, ataca al que te lanza tres disparos, pues es el real.

Casas hongo

No dejes de visitarlas

Detrás de cada mundo encontrarás una casa hongo. Contienen diferentes tipos de cosas variadas. Un lugar del que a veces te haba de ir para obtener los premios y ayudarte con los malos malos.



◀ Los enemigos serán más fáciles si llevas equipado el traje correcto.

Jefes

Los hijos de Bowser serán los guardianes de cada mundo y evitarán a toda costa que rescates a la princesa. Una vez que los derrotes podrás acabar con sus naves personalizadas, pero para ello es necesario que sepas estudiar bien su forma de atacarte y puedas contrarrestar sus poderes. En el cuadro de arriba te damos un tip para cada uno, pero depende de tu habilidad el salir victorioso de cada uno de esos combates tan intensos en contra de ellos.

Subjefes

Aunque sea en entregas anteriores hay fortalezas en donde enfrentarás a enemigos menores, pero cada uno tendrá una forma de atacar distinta, así que te recomendamos que antes que nada te pongas tu mejor traje y explores bien cada una de las fortalezas para que llegues con todo con el subjefe. No olvides que también hay puntos medios en estas etapas, ¡no dejes de pasar por ahí, para que no inicies desde el principio nuevamente!

Cada uno de los jefes de este juego repite su patrón. Estúdialo y vencerás



▲ Los Koopals se pueden vencer más fácilmente entre varios



◀ Bowser Jr. aparecerá tres veces para retarte ¡No lo subestimes!

Bowser Jr.

El más pequeño de los Koopals es sin duda el más tenaz de ellos. En tres ocasiones distintas aparecerá a bordo de la nave principal de la flota de su padre dispuesto a vencerte.

Primero te atacará debajo del agua, así que deberás hacer que sus torpedos se vayan en su contra. Después aparecerá con unos guantes de boxeo en su nave procura esquivar sus ataques con el traje de ardilla. Finalmente, hará una aparición final para ayudar a su progenitor, justo después de que lo vences por primera ocasión.

Bowser

Finalmente, tendrás que lidiar con el mismísimo rey de los Koopas. En el primer encuentro deberás pasarte del otro lado para tratarlo a la lava, pero ten cuidado porque su hijo lo auxiliará,

Finalmente, Kamek lo hará gigante, así que tendrás que derribar a Bowser Jr., quitarle su nave para alcanzar a su papá, y caerle encima varias veces hasta aniquilarlo. ¿Difícil? Si usas los trajes y el trabajo en equipo, no lo será.



¡Aún hay más!

El final sólo es el principio

¿Encontraste todas las monedas estrella? Si es así, obtendrás el acceso a un mundo especial en donde tu habilidad será puesta a prueba al máximo. Si tienes algún problema, no debes de escribirnos. ¡Nunca te rindas!

UNO CON EL CONTROL

por Juan Carlos García "Master"



Wii: La última historia

Acción y aventura en la mayor revolución de videojuegos que cambia la manera de jugar



◀ En The Last Story, cada personaje tiene un carácter distinto



▲ La ciudad es inmensa, con muchos lugares para visitar



▲ Puedes modificar la apariencia del protagonista

Parece que fue ayer cuando apareció la Wii en el mercado. Esa mañana del 19 de noviembre de 2006 nadie que se haga llamar videojugador la podrá olvidar, no sólo por tratarse de una nueva consola de Nintendo, sino también porque representaba una promesa, un nuevo camino para disfrutar videojuegos, lo que nos llevó a todos a las tiendas en busca de una consola.

Basta mencionar que en muchas partes del mundo estaba agotada, para darse cuenta del éxito que tuvo en su lanzamiento. No por nada es el sistema más vendido de la pasada generación, pero no sólo representó un buen negocio

para Nintendo y las compañías desarrolladoras, sino también para nosotros. Pero, bueno, se preguntarán: ¿por qué recordar una consola que ya no tiene juegos? Bien, la respuesta es larga, así que pónganse cómodos y disfrutemos juntos de estas páginas.

Al igual que ustedes, he pasado muchas horas últimamente jugando Wii U, es la nueva consola de Nintendo, y la emoción de probarla y disfrutarla no se puede ocultar, así que sin pensar, inicié mi aventura en Wii U.

Todo iba bien hasta que la nostalgia me atrapó: miré hacia el lugar donde tengo mis juegos de Wii y vi que aún tenía

asuntos pendientes con la consola. literalmente, The Last Story, el gran juego de Sakaguchi para Wii, por varias razones no había podido comenzar a jugarlo como debía, así que prendí mi viejo sistema e inicié nuestra última aventura: nuestra última historia.

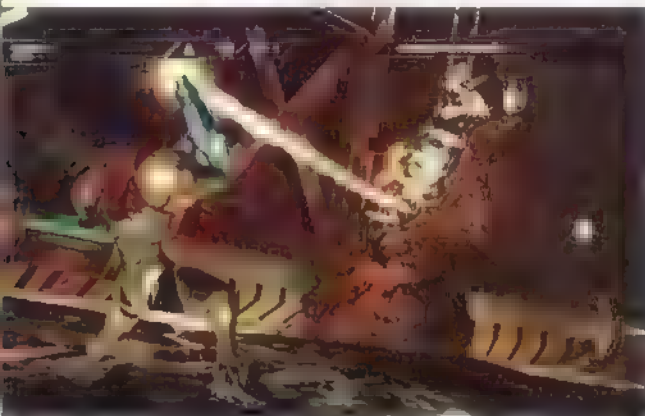
Bastaron 15 minutos de desarrollo para que apareciera el primer momento emotivo del juego, algunas batallas asombrosas y una narrativa increíble. Me perdí en el gran mundo que crearon para Wii, esa es la magia de un videojuego, no importa cuántos años hayan pasado, si fue bueno, lo será siempre, logrando divertir y transmitir emociones a todos los que los jugamos.



El Wiimote nos mostró un nuevo mundo de posibilidades para disfrutar más de nuestros juegos

UNO CON EL CONTROL

Wii: La última historia



▲ Fueron dos maneras diferentes de tomar el control en esta gran obra.



▲ Cada Año Nuevo lo celebramos en nuestro Wii.



Con el paso del tiempo, los buenos amigos se vuelven parte de nuestra vida diaria, como nuestro Wii

Recordar es vivir

Tras comenzar *The Last Story* me concentré en disfrutar cada segundo de juego, sabía que sería la última obra que jugaría en mi Wii. Pero después puse pausa y muchos recuerdos vinieron a mi mente, fue como regresar al pasado por unos minutos, viéndome a mí mismo solo y con mis amigos divirtiéndome como pocas veces con un control, de Wii en las manos.

Nunca podré olvidar lo feliz que fui cuando jugué por primera vez *Metroid Prime 3*, usar las dos manos de Samus con el Wimmote y el Nunchuk fue algo espectacular. Realmente era como estar dentro de ese traje luchando contra los

piratas espaciales para defender el Universo. Después llegó otro juego, al que le tengo un gran cariño desde su primera entrega para Nintendo GameCube me refiero a *Animal Crossing*.

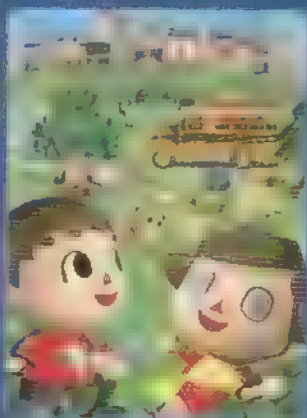
Gracias a Wii ya podíamos visitar los pueblos de nuestros amigos en tiempo real, intercambiar objetos, frutas, jugar carreras, en fin. Todo dependía de nuestra creatividad, ver cuando llegaba un amigo a nuestro pueblo era muy emocionante, pero igualmente triste cuando decía adiós, sobre todo si era algún familiar, como en mi caso que lo jugaba con mis sobrinos. Pero lo realmente padre de este título era la relación que nos ofrecía, ya que podíamos salir a

caminar por las calles del pueblo, comer una fruta y escuchar los sonidos del mar. Pero lo que no tenía comparación era asistir puntualmente cada sábado por la noche a la cafetería, donde nos encontraríamos con K.K., nuestro gran amigo que siempre estaba dispuesto a tocar una canción para nosotros mientras disfrutábamos de un café y nuestros pensamientos.

Uno de los mejores títulos que he jugado en mi vida salió para Wii, *Super Mario Galaxy*, una obra maestra de género de plataformas que dejó claro que el *gameplay* es lo importante, los gráficos en HD pueden esperar mientras existan este tipo de trabajos.



Obras para recordar

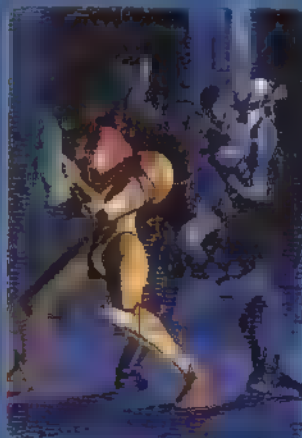


Animal Crossing: City Folk

Alguna vez han visto al fantasma del pueblo? No? Recórrelo de madrugada, te sorprenderás.

Metroid: Other M

Una advertencia clásica, nunca regreses a salvar tu juego después del nivel de lava.



Super Mario Galaxy

Quieres jugar con Luigi? Debes reunir todas las estrellas de cada mundo para hacerlo.

Tatsunoko VS. Capcom

Termina el juego con Roll para que escuches un tema exclusivo para este personaje en el final.



El género de peleas pasó grandes momentos con Tatsunoko vs. Capcom, en el que gracias al juego en línea las batallas tomaron otro nivel. Como olvidar las retas de madrugada con The Conduit, GoldenEye 007 o FIFA, esos momentos en los que pensábamos que el camino hacia la meta en Mario Kart Wii estaba libre y de la nada una concha roja nos decía que nuestro destino por esa carrera sería el cuarto sitio. Esas cacerías nocturnas en Monster Hunter

Tr, en las que con los amigos logramos terminar con un Alatreon cuando las esperanzas habían desaparecido gracias a un golpe, que más que una espada golpeaba toda la ilusión de un grupo de cazadores. Ese momento cuando terminas TLOZ, Skyward Sword y te das cuenta de que debes decir adiós a Fay, ves que el juego se ha terminado y lo único que piensas es contar tu gran aventura a todo mundo, compartir la victoria que has tenido.

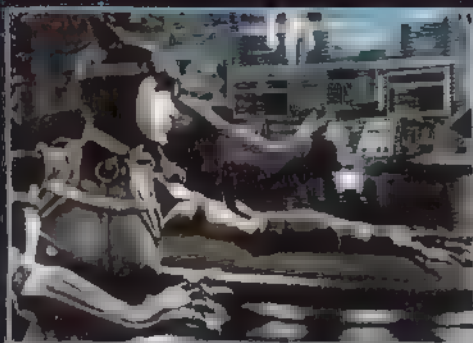
Sí, son muchos recuerdos, no sólo de las obras que jugamos, sino también de nuestra vida diaria: momentos felices, tristes, en los que siempre estuvo nuestro Wii ahí ya sea para hacer más feliz cada instante o para animarnos en situaciones complicadas. Por eso hoy que muchos lo desconectamos de nuestra pantalla en la que estuvo durante seis años acompañándonos sólo podemos decir: gracias. No es un adiós, nunca nos despedimos realmente de nuestras consolas, porque como buenos amigos sabemos que cuando las necesitemos estarán ahí para nosotros, no importando la hora, siempre dispuestas a recordar viejas tardes de gloria.

Espero que hayan disfrutado de Uno con el Control, recuerden que pueden escribirme a juang@revistalclubnintendo.com, o bien seguirme en Twitter donde me encuentran como @MasterKiraCN. Atenderé todas sus dudas y comentarios con gusto. Disfruten de este mes, y recuerden hacer su carta a los Reyes Magos el cinco de enero.



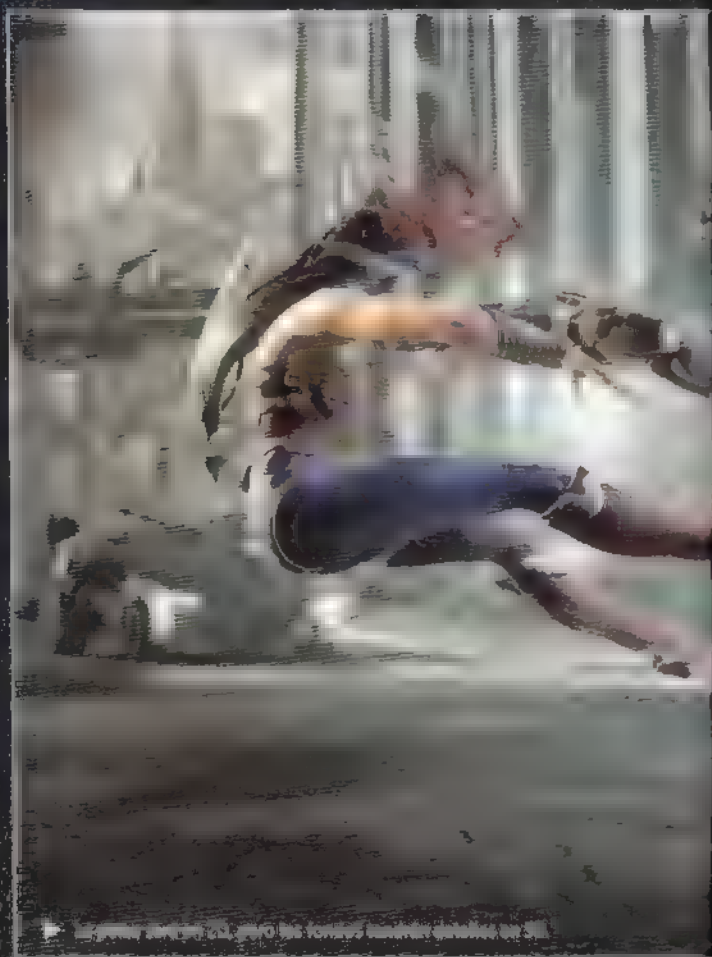
Los recuerdos de esta obra son espectaculares.

PREVIEW



► No te dejes llevar por su look de linda gatita.

▼ Poderas o tecnología, ¿qué prefieres?



Injustice God Among Us

La guerra de superpoderes ¡ha empezado!

• Compañía
Warner Bros. Interactive Entertainment
• Desarrollador
NetherRealm Studios
• Categoría
Acción
• Jugadores
1-2
• Opinamos
Si se juega como se ve, podría tener futuro.

Fans de los héroes y villanos de DC Comics, ¡regocijense! En unos meses estará disponible *Injustice: God Among Us*, un juego que pretende llevar al máximo nivel los espectaculares combates cuerpo a cuerpo con personajes como: Batman, Superman, Wonder Woman, Green Lantern, The Joker, Flash, Catwoman, Green Arrow, Harley Quinn y muchos otros más.

Como podrás ver, el concepto es realmente apegado a la línea de *Mortal Kombat*, y no es la primera ocasión que ocurre. Si recuerdas, hace unos años se distribuyó *Mortal Kombat VS DC Universe*... que la verdad fue un desastre y no tuvo mayor trascendencia. Así que esperemos que esta ocasión,

bajo el desarrollo de NetherRealm Studios (quienes ya han trabajado anteriormente con la franquicia MK), se les dé el honor que merecen a los personajes icónicos de DC.

Lucha en dos dimensiones

La acción se lleva a cabo en un campo en 2D (al estilo clásico, pero con fondos y detalles que resaltarán el potencial de Wii U), combatiendo en batallas individuales hasta que vacíes las dos barras de energía de tu oponente. Cada héroe o villano contará con poderes únicos que realmente son simples de activar, pues se optó por un sistema de botones simplificado, que da oportunidad a que más jugadores disfruten de esta experiencia.

Tipos de gladiadores

Al momento de seleccionar a tu personaje toma en cuenta el tipo o categoría a la que pertenece. Es decir, existen los que se enfocan en poderes y quienes basan su ataque en *gadgets*. Claros ejemplos son Batman y Superman, en este caso el murciélago hará uso de toda la tecnología de Industrias Wayne para tratar de seguir adelante, mientras que el hijo pródigo de Krypton no dudará en cargar su energía con el Sol para hacer derroche de sus múltiples poderes, como su supervelocidad o fuerza. En cuanto a la historia aún no se ha dicho más que se ubica en un plano apocalíptico, donde la línea del bien y el mal se han vuelto imperceptible. ¡Habrá que ver el resultado final!

RP

Evaluación pendiente

© 2014 Warner Bros. Entertainment Inc.



youtube/RevistaCN

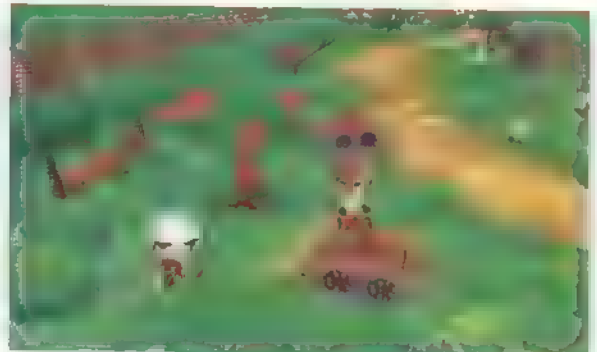
Green Arrow acaba de estrenar serie de TV. ¿Ya la vieron?

¿Por qué no juegas?

MORTAL KOMBAT

Ed Boon, desarrollador de Mortal Kombat, también colabora en Injustice

Fecha de lanzamiento
Abril 2013



▲ No todo en la vida es trabajo, puedes tomar unas vacaciones



▲ Tendrás cientos de servicios en tu pueblo

Fantasy Life

Conoce la verdadera felicidad y vive tu destino



- Compañía Level-5
- Desarrollador Brownie Brown
- Categoría RPG Simulación
- Jugadores 1
- Opinamos Será un buen simulador

Antes los simuladores de vida eran aburridos, sobre todo en PC, ver a un personaje interactuando con otros mientras solo eramos espectadores no era divertido, pero ahora eso cambia con **Fantasy Life**, una divertida propuesta que estará disponible este año en Japón para competir con **Animal Crossing**. La verdad es que aunque toma muchos conceptos de la obra de Nintendo, sus personajes tienen un carisma muy especial, sin mencionar que puedes editarlos como lo desees, lo grande que te identifiques plenamente. Los gráficos lucen de maravilla, además de que tendrá varias actividades para que no te aburras, lo único negativo es que su fecha para América aún no está confirmada, habrá que esperar.



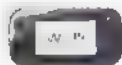
ESRB: RP

Fecha de lanzamiento
Pendiente



▲ Preparete para conquistar nuevos territorios

Monster Hunter 3 Ultimate



- Compañía: Capcom
- Desarrollador: Capcom
- Categoría: Acción
- Jugadores: 1-4
- Opinamos: Júégalo un día, vívelo el resto de tu vida.



Sangre, humor crudo, violencia de fantasía

© Capcom

Nuevos desafíos llegarán en marzo

Con **Monster Hunter**, Capcom brindó una experiencia interactiva sensacional para los jugadores. No se trata sólo de ir a un mapa abierto y patear, e el trasero a diversas criaturas que parecen extraídas de *Jurassic Park* (aunque es muy divertido hacerlo) sino que se vuelve una experiencia como pocas al momento de conectarte al juego en línea y participar en misiones en conjunto con tus amigos, coordinando-

se a través de distintas acciones rápidas de GamePad, o mediante el *chat* de voz para una mejor organización.

Basicamente **Monster Hunter Ultimate** es una actualización de lo que quizá ya viste en la edición de Wii, sólo que ya podrás disfrutar de los escenarios y personajes en completa alta definición. Y claro, el desafío será mucho mayor al encontrar nuevas subespecies de Rathian, Lagiacrus, Ceadeus y más así

como otros nuevos como Brachydios, el cooso que enfrentarás en el volcán y que seguramente ubicarás por ser el enemigo final de la versión **Monster Hunter 3G** que salió en Japón para Nintendo 3DS. Cada uno de ellos te dará la oportunidad de generar nuevas armas y armaduras, por lo que la acción se volverá más intensa mientras recorres los distintos territorios en busca de elementos para forjar tu equipo en la tienda de herrero.

¿Estás listo para migrar a alta definición?



▲ Cada escenario cuenta con elementos distintos, como arena, nieve o agua.



▲ Procura utilizar armas que te den habilidades adicionales.



▲ Hasta cuatro jugadores podrán enfrentar el reto de la cacería.

Conoce a tus aliados

¿Te acuerdas de Cha-Cha, un valiente Shakalaka que te ayudaba en varias de las misiones de la aventura (*offline*)? Pues como ahora el reto es mucho mayor, un nuevo guerrero de nombre Kayanba se unirá a tu equipo. Cada uno de estos pequeños cazadores tendrá habilidades especiales que necesitas aprovechar para salir triunfante en las misiones: aprovéchalas al máximo.

Interacción Wii U + N3DS

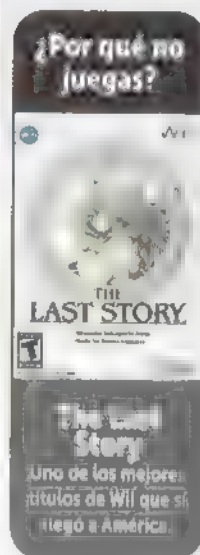
Uno de los puntos más atractivos para esta edición es la posibilidad de

interactuar entre la consola casera y el portátil. De esta forma, en el N3DS podrás pasar todas las misiones que quieras y obtener recursos para luego enviar tus progresos al Wii U y continuar tu cacería junto con tus amigos en el modo *online*.

Por desgracia, Capcom ya hizo oficial que en el portátil, no es posible jugar en internet, pero sí se permite ir una misión mientras un jugador usa el Wii U y el resto del grupo N3DS, siempre y cuando estén en la misma habitación. En cuanto al uso del GamePad, te dará

acceso rápido a tus ítems, mapa y objetivos de la misión, ya sea que lo utilices como control principal o secundario (conectando un Wii U Controller Pro). Por si te preguntabas, no, no podrás jugar directo en el GamePad para evitar el uso de la TV, eso hubiera sido genial para participar en modo cooperativo como ocurre en *Call of Duty: Black Ops II*, ¿no creen?

Fecha de lanzamiento
Marzo 2013



Cooperación, la clave del éxito



◀ Los escenarios cuentan con múltiples detalles estéticos



▲ Ten cuidado, ¡Las criaturas están listas para atacar!



▲ Utiliza distintos comandos para la acción.



Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan



- Compañía Atlus
- Desarrollador Atlus
- Categoría Estrategia/acción/RPG
- Jugadores 1
- Opinamos: Un título que se vuelve divertido con el paso del tiempo.



© ATLUS

XX CLUB NINTENDO

El laberinto Yggdrasil saltará ante tus ojos

Muchos podrían pensar que Atlus es un desarrollador de bajo perfil, pero la verdad es que, muy a su estilo, ha logrado colocar grandes éxitos en los últimos años, de entre los más destacables tenemos la serie Shin Megami Tensei, así como Code of Princess y Trine 2, y en esta ocasión nos presentan la cuarta entrega de otro de sus épicos títulos que han logrado grata aceptación en el mercado nipón. Se trata de Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan, el cual marca el

brinco de Nintendo DS a N3DS, dotando de elementos audiovisuales de mayor calidad, como los enemigos realizados a través de polígonos y toda una serie de acciones que se planearon en específico para aprovechar a detalle el poder del portátil 3D. Tal como ocurrió en las entregas anteriores, aquí debes explorar múltiples escenarios que contarán con su propia flora y fauna, utilizando el Stylus en la pantalla táctil para trazar su ruta a través de los diferentes mapas. Como característica

adicional, el juego presenta elementos que harán que cada aventura sea distinta, pues los enemigos, retos y recompensas serán modificadas a través del sistema de personalización. Por último, cuenta con una opción para jugadores casuales, así podrás medir tus desafíos y retos.

Fecha de lanzamiento
Febrero 2013

Nuevas habilidades para dominar

PROMOCIÓN

¡Participa
y gana!

NINTENDO 3DS

Comienza el año estrenando!

¿Sabes cómo comenzar el año estrenando? Con los paquetes especialmente diseñados para fans de Nintendo. Para ganar alguno, sólo debes enviar una foto en donde aparezcas estrenando la edición de Aniversario 10, 15 y 20, acompañada de un correo 2013 (foto que tienes en tus manos) de Club Nintendo. ¡Envíala a: clubnintendo@nintendo.com!

¿Sabes cómo comenzar el año estrenando? Con los paquetes especialmente diseñados para fans de Nintendo. Para ganar alguno, sólo debes enviar una foto en donde aparezcas estrenando la edición de Aniversario 10, 15 y 20, acompañada de un correo 2013 (foto que tienes en tus manos) de Club Nintendo. ¡Envíala a: clubnintendo@nintendo.com!

¿Sabes cómo comenzar el año estrenando? Con los paquetes especialmente diseñados para fans de Nintendo. Para ganar alguno, sólo debes enviar una foto en donde aparezcas estrenando la edición de Aniversario 10, 15 y 20, acompañada de un correo 2013 (foto que tienes en tus manos) de Club Nintendo. ¡Envíala a: clubnintendo@nintendo.com!

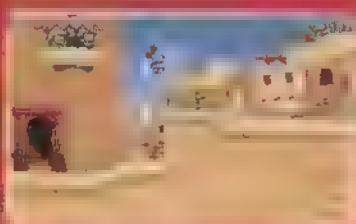
¿Sabes cómo comenzar el año estrenando? Con los paquetes especialmente diseñados para fans de Nintendo. Para ganar alguno, sólo debes enviar una foto en donde aparezcas estrenando la edición de Aniversario 10, 15 y 20, acompañada de un correo 2013 (foto que tienes en tus manos) de Club Nintendo. ¡Envíala a: clubnintendo@nintendo.com!

¿Sabes cómo comenzar el año estrenando? Con los paquetes especialmente diseñados para fans de Nintendo. Para ganar alguno, sólo debes enviar una foto en donde aparezcas estrenando la edición de Aniversario 10, 15 y 20, acompañada de un correo 2013 (foto que tienes en tus manos) de Club Nintendo. ¡Envíala a: clubnintendo@nintendo.com!

El poder de la magia

Mickey llega a Nintendo 3DS en una gran aventura exclusiva. No

primeros en responder esta trivia



¿El mundo es bilingüe tú lo eres?

Harmon Hall, sabe que el inglés es la lengua del entretenimiento, la cultura popular, la industria de la música y del cine. Igualmente es indispensable saber inglés cuando se viaja al extranjero, no importa a qué lugar se vaya, si se habla inglés se tienen muchas probabilidades de encontrar a otra persona que también lo hable. Se trata de la herramienta que permite la comunicación de personas de otros países, dentro del mundo globalizado en que vivimos.

Hay podemos prácticamente afirmar que el inglés es la lengua de la tierra. Por lo que si quieres recorrer el mundo, saber inglés es tu mejor pasaporte para conocer hermosos e interesantes lugares y culturas, hacer amigos y también para tener mejores oportunidades laborales.



JUEGOS




ZOMBIE

DESCARGA LA FOTO DE TU
HUEVO NAVEINERO FAVORITO




CN JUEGO ZOMBIE AL 42222



ALI NAVIDAD

DESCARGA LA FOTO DE TU
HUEVO NAVEINERO FAVORITO



CN JUEGO NAVIDAD AL 42222



SANTA DASH 2

DESCARGA LA FOTO DE TU
HUEVO NAVEINERO FAVORITO



CN JUEGO SANTA AL 42222

TOP 5 CLUB ROYAL DRAGON

GENERADOR REX	al
CN JUEGO REX	
GOD OF WAR	al
CN JUEGO I	
DRAGON VS DRACULA	al
CN JUEGO DRACUL	
CAPITAN COMETA	al
CN JUEGO COM	
BATALLA BOATS 2D	al
CN JUEGO BOATS	

JUEGOS



ENCANTADOR DE PERROS

DESCARGA LA FOTO DE TU
HUEVO NAVEINERO FAVORITO



CN APP ENCANTADOR AL 42222



FAME CALL

DESCARGA LA FOTO DE TU
HUEVO NAVEINERO FAVORITO



CN APP FAME CALL AL 42222

MUSICA

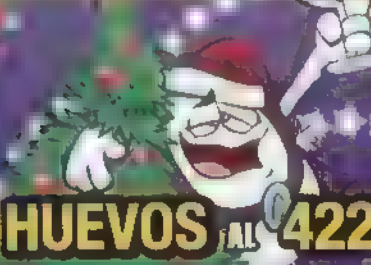
El ritmo del GANGNAM STYLE
llegó para vibrar tu celular!



CN COMBO STYLE AL 91111

JUEGOS

**DESCARGA LA FOTO DE TU
HUEVO NAVEINERO FAVORITO**



CN HUEVOS AL 42222

MUSICA

CN COMBO DULCE AL 91111



CN COMBO DULCE AL 91111

esmas
móvil

Educar a tu
MEJOR
AMIGO
nunca fue tan
FÁCIL
Y
DIVERTIDO

Costo por suscripción: \$30.26 IVA incluido. Renovación automática

PAUSA



Sonic & All-Stars Racing Transformed

Las espectaculares carreras de SEGA están de regreso con más poder en Wii U y N3DS



Rabbids Land

Las locas, locas, aventuras de estos conejos desquiciados siguen dando de que hablar.

◀ Descubre las odiseas de estos seres, ahora en Wii U.

Trine 2: Director's Cut

Los efectos visuales lucen en cada momento



▲ La edición de Wii U contará con elementos adicionales que la harán única.

Trine 2 combina acción en sidescroll con puzzle y plataformas. Además, se incluye una opción para que puedas participar con otros jugadores a través de Internet o localmente. En nuestro próximo número te daremos todos los detalles.





Microbotix®

CURSOS DE **ROBÓTICA** **PARA NIÑOS Y ADULTOS**



**DISEÑA TUS
PROPIOS PROYECTOS**



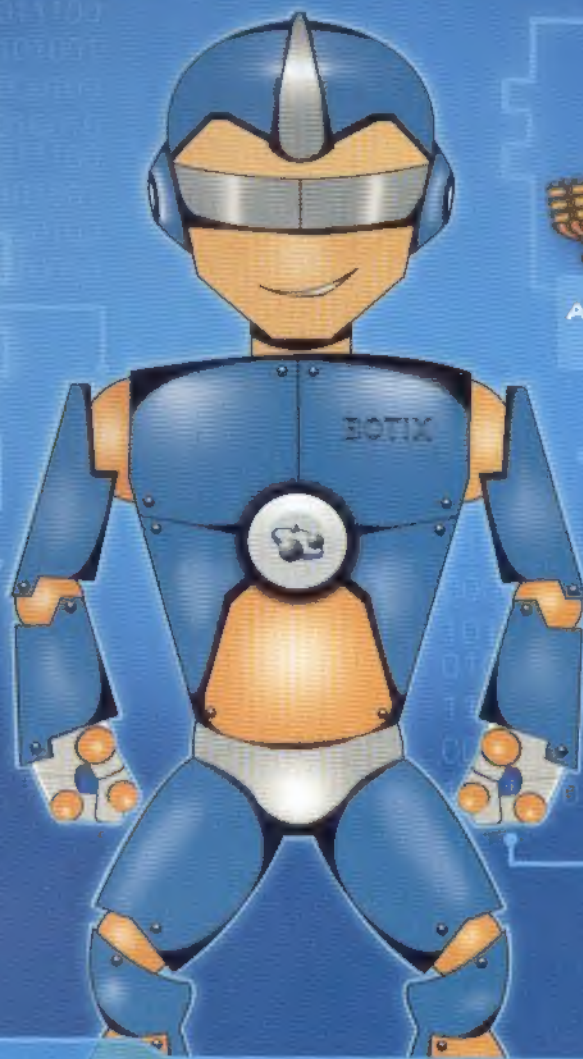
**CONSTRUYE
MECANISMOS**



**ARMA Y
PROGRAMA ROBOTS**



**APRENDE SOBRE
ELECTRÓNICA
AVANZADA**



LINDAVISTA

57 52 58 73 / 57 52 60 77

lindavista@microbotix.com

LOMAS VERDES

44 37 82 34 / 44 37 82 35

lomasverdes@microbotix.com

SAN ÁNGEL

91 50 48 51 / 91 50 48 52

sanangel@microbotix.com

www.microbotix.com



@RobotiXNews



microbotix.fans



youtube.com/MicrobotiX



U320 **Diadema Multiplataforma**

Si juegas con una o más consolas o computadoras (PC o MAC) y quieres la diadema perfecta, entonces la U320 de Sennheiser es la mejor selección!

Esta diadema multiplataforma cuenta con el extraordinario y reconocido sonido Sennheiser, e incorpora dos controles de volumen, uno para el audio de tu juego y el otro para escuchar a tus contendientes, al igual que un micrófono de gran claridad y grandes amplificadores de graves, lo que te permitirá trasladarte a otros niveles!

De venta en www.mundosennheiser.com.mx

Para mayor información contáctanos:

www.facebook.com/SennheiserLatinoamerica

www.twitter.com/SennheiserLatAm

info@sennheiserlatam.com



2 años de garantía



SENNHEISER

The Pursuit of Perfect Sound